



DEUTSCHER BRIDGE-VERBAND e.V.

Turnierordnung 2022

erlassen und herausgegeben vom
Deutschen Bridge-Verband e.V.

bearbeitet von
Peter Eidt

Dritte Ausgabe

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis.....	1
Abkürzungen	4
Präambel	5
I. Allgemeine Bestimmungen	6
§ 1: Geltungsbereich.....	6
§ 2: Einteilung der Turniere.....	6
§ 3: Arten von Turnieren	8
§ 4: Ausschreibung der Turniere	8
§ 5: Klasseneinteilung	9
§ 6: Meldeverfahren.....	10
§ 7: Kostenbeitrag.....	10
§ 8: Pflichten der Teilnehmer	10
§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht	11
§ 10: Rauchen und Alkoholkonsum	13
§ 11: Verantwortlicher Verband.....	13
II. Durchführungsbestimmungen	17
§ 12: Sprache	17
§ 13: Systeme und Konventionen.....	17
§ 14: Konventionskarten.....	17
§ 15: Alertieren, Sofortauskünfte und Systemkurzbeschreibung (prealert)	18
§ 16: Bluffansagen.....	20
§ 17: Überlegungszeit, Stopp-Regel.....	21
§ 18: Abgabe von Ansagen.....	21
§ 19: Screens.....	23
§ 20: Computerteilungen	25
§ 21: Rechtsweg, Rechtsmittel	26
§ 22: Disziplinarmaßnahmen, Standard-Strafmaß	27
III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere	29
§ 23: Movement.....	29
§ 24: Stellvertreter	30
§ 25: Eintragungen	31
§ 26: Turnierauswertung.....	31
§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel	35
§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards	37
§ 29: Spezielle Scores.....	40
§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten	41
§ 31: Zeitlimits	42
§ 32: Strafpunkte	43
IV. Bestimmungen für Teamturniere.....	45
§ 33: Movement.....	45
§ 34: Teammitglieder.....	46
§ 35: Sitzordnung	47

§ 36: Turnierauswertung.....	49
§ 37: Platzierung, Punktgleichheit.....	50
§ 38: Verfälschtes Board	52
§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards.....	53
§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten, Ausscheiden	55
§ 41: Zeitlimits, Verspätung	56
§ 42: Strafpunkte	57
V. DBV - Vereinspokal	59
§ 43: Beschreibung	59
§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen	59
§ 45: Phase 1 - Vereinsebene.....	60
§ 46: Phase 2 - Regionalverbandsebene	60
§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene	61
VI. DBV - Team-Liga.....	62
§ 48: Allgemeines	62
§ 49: Teilnahmebedingungen	62
§ 50: Nachmeldungen und Aushilfen	63
§ 51: Bundesligen	63
§ 52: Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga	65
§ 53: Regionalliga und Landesligen	65
VII. DBV - Paar-Liga.....	67
§ 54: Allgemeines	67
§ 55: Teilnahmebedingungen und Modus	67
§ 56: Auf- und Abstiegsregelungen.....	67
§ 57: Ausschreibung und Meldeverfahren	70
§ 58: Ausfall von Paaren nach Meldeschluss in der Bundesliga.....	71
VIII. Schlussbestimmungen	72
§ 59: Ergänzende Ausführungsbestimmungen	72
§ 60: Gültigkeit.....	72
Anhang A Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV “Keine Toleranz für schlechtes Benehmen”	73
§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen	73
§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten	73
§ 3: Der DBV akzeptiert von keinem der Beteiligten an einem Turnier	74
§ 4: Der DBV fordert von den Turnierleitern, Verstöße unnachsichtig zu ahnden.....	74
Anhang B Zulässige Systeme und Konventionen (ZSuK).....	76
§ 1: Allgemeines	76
§ 2: Systemkategorie A	76
§ 3: Systemkategorie B.....	77
§ 4: Systemkategorie C.....	77
§ 5: Systemkategorien und Systembeschränkungen.....	78
§ 6: Hinweise für Turnierleiter	79
Anhang C Muster der zulässigen Konventionskarten.....	80
Anhang D Turnierschiedsgerichtsformular für Turniere im Bereich des DBV	85

Anhang E Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren.....87
Anhang F Kontinuierliche SP Tabellen der WBF88
Anhang G (Künstliche) Ansagen, die nicht wie eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung behandelt werden sollen.....90

Abkürzungen

CP	Clubpunkte
DBV	Deutscher Bridge-Verband e. V.
EBL	European Bridge League
IMP	Internationaler Matchpunkt
KO	Knockout
MP	Matchpunkt
RV	Regionalverband
SP	Siegpunkt
TBR	Turnier-Bridge-Regeln
TLO	Turnierleiterordnung
TO	Turnierordnung
TSG	Turnierschiedsgericht
VO	Verfahrensordnung
WBF	World Bridge Federation
ZSuK	Zulässige Systeme und Konventionen (Anhang B)

Präambel

- I. Die vom DBV und seinen Mitgliedsvereinen veranstalteten Bridgeturniere dienen dem Zweck, das Bridgespiel als Geistessport zu fördern und zu pflegen, die Spielstärke der Vereinsmitglieder im fairen Wettkampf zu heben und die besten Spieler für die Vertretung des DBV auf internationalen Turnieren zu ermitteln.
- II. Die Turniere sind nach den in dieser TO festgelegten Bestimmungen durchzuführen. Darüber hinaus können für einzelne Turniere zusätzliche Durchführungsbestimmungen festgelegt werden. Sofern diese Bestimmungen Regelungen enthalten, die von dieser TO abweichen, ist zuvor die Zustimmung des Präsidiums des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Sport, einzuholen.
- III. Bei der Wortwahl der Begriffe „Spieler“, „Partner“, „Turnierleiter“, „Teilnehmer“, „Gegner“, „Gegenspieler“ usw. in dieser TO ist die männliche Form nicht geschlechtsspezifisch zu verstehen.
- IV. Bei der Wortwahl „darf“, „soll“, „sollte“, „muss“, „darf nicht“, u. ä. gelten die gleichen Unterscheidungsmerkmale und Intentionen wie in der Einführung zu den TBR beschrieben.
- V. Wenn diese TO bei der Reizung eine Ansage B **auf** eine Ansage A beschreibt, so ist damit gemeint, dass zwischen A und B – wenn überhaupt – nur Pass vorkommt.
 - § 15B
 - § 15F4
 - § 4B2 Anhang B
 - Anhang E

I. Allgemeine Bestimmungen

§ 1: Geltungsbereich

Diese TO mit ihren Anlagen ergänzt die jeweils gültigen TBR der WBF für den Bereich des DBV. Die TO gilt ohne Einschränkung für alle Turniere, die

1. vom DBV;
2. von einem RV des DBV;
3. von einem dem DBV angeschlossenen Verein; oder
4. von einem durch den DBV lizenzierten Reiseveranstalter

auf dem Staatsgebiet der Bundesrepublik Deutschland veranstaltet werden (vgl. § 80A1c TBR).

§ 2: Einteilung der Turniere

Bridge-Turniere zeichnen sich dadurch aus, dass alle Teilnehmer in etwa zeitgleich – wenn auch nicht notwendigerweise am selben Ort – denselben Satz von Verteilungen spielen. Dazu zählen neben reinen Präsenz-Turnieren auch reine Online-Turniere sowie hybride Mischformen.

Im Bereich des DBV gibt es die folgenden Turnierformen:

1. Club- (Übungs-) Turniere sowie Vergleichskämpfe, an denen die Mitglieder des veranstaltenden Vereins bzw. der mitwirkenden Vereine teilnahmeberechtigt sind. Bei Clubturnieren sollten Gastspieler nach Möglichkeit zugelassen werden, insbesondere wenn sie Mitglied eines anderen Mitgliedsvereins des DBV sind.
2. RV-Turniere, bei denen der RV die Teilnahme auf Mitglieder seiner Mitgliedsvereine beschränken kann.
3. Offene Turniere (des DBV, der RV oder der Mitgliedsvereine), die grundsätzlich für in- und ausländische Spieler offen sind – vorbehaltlich der Teilnahmebeschränkungen nach § 6. Der Turnierveranstalter kann die Teilnahme jedoch auf Mitglieder von Mitgliedsvereinen des DBV beschränken.
4. Deutsche Meisterschaften, bei denen der DBV die Teilnahmevoraussetzungen und Austragungsmodalitäten festlegt. Veranstaltet werden die Turniere in der Regel durch den DBV; der DBV kann aber auch einen RV oder Mitgliedsverein mit der Organisation beauftragen. Spielberechtigt bei Deutschen Meisterschaften sind nur Mitglieder mit einer aktiven Erstmitgliedschaft in einem Mitgliedsverein des DBV. Der Nachweis erfolgt über die DBV Datenbank..

5. Turniere bei Reiseveranstaltungen der vom DBV anerkannten Veranstalter, zu denen Gastspieler zugelassen werden sollten, insbesondere wenn sie Mitglieder eines Mitgliedsvereins des DBV sind.
6. Internationale Turniere
 - a. Ein Turnier ist ein Internationales Turnier, sofern die folgenden Voraussetzungen erfüllt sind:
 - (i) Es kommt die EBL-Version der Regeln (TBR, Alert, System, Screen etc.) zum Einsatz.
 - (ii) Der Turnierveranstalter lässt neben Deutsch auch Englisch als offizielle Sprache zu.
 - (iii) Sofern das Turnier bereits stattgefunden hat: Im Durchschnitt der vergangenen fünf Jahre war mehr als ein Viertel der Spieler bei Deutschen Meisterschaften gemäß § 2 Nr.4 nicht teilnahmeberechtigt.
 - (iv) Sofern das Turnier bereits stattgefunden hat: In der Mehrzahl der vergangenen fünf Jahre durften Year Points der WBF vergeben werden.
 - b. Für diese Turniere gelten – vorbehaltlich der Zustimmung des Präsidiums des DBV – folgende Besonderheiten:
 - (i) Sofern die eingesetzten Turnierleiter die für Turniere nach Nr.4 geltenden Voraussetzungen nicht erfüllen, benötigen sie jedoch eine vergleichbare Qualifikation eines anderen Mitgliedsverbandes der EBL. Der Hauptturnierleiter muss ein gültiges TL-Zertifikat Gold des DBV besitzen oder im Tournament Directors Official Register der EBL aufgeführt sein.
 - (ii) Abweichungen von dieser TO werden im Vorfeld in einer zweisprachigen Ausschreibung klar beschrieben und veröffentlicht.
 - (iii) Der Turnierveranstalter kann das Turnier als Einladungsturnier ausschreiben. In diesem Falle hat der Turnierveranstalter ein aus mindestens fünf Personen bestehendes Akkreditierungs-Komitee zu benennen. Die Mehrzahl der Personen darf keinem satzungsmäßigen Organ – mit Ausnahme der Mitgliederversammlung – des Turnierveranstalters, des DBV oder eines seiner RV angehören. Mindestens zwei Personen dürfen nicht bei Deutschen Meisterschaften gemäß Nr.4 teilnahmeberechtigt sein. Das Akkreditierungs-Komitee entscheidet über die Zulassung von Spielern – unabhängig von Wohnsitz, gewöhnlichem Aufenthalt, Staatsangehörigkeit oder Mitgliedschaft in einem DBV-Mitgliedsverein – in analoger Anwendung der Section 2.7 b) der General Conditions of Contest der EBL, Stand November 2022. Bei Stimmengleichheit entscheidet die Stimme des Vorsitzenden. Die Entscheidungen des Akkreditierungs-Komitees sind bindend.

§ 3: Arten von Turnieren

- (A) Alle Turniere nach § 2 können wahlweise als Individual-, Paar- oder Teamturnier ausgetragen werden. Die Teilnehmer spielen bis auf Vergleichskämpfe, DBV-Vereinspokal und Teamliga für sich selbst; für diese Turniere liegt die Verantwortung für die Aufstellung der Spieler, Paare oder Teams beim jeweiligen Mitgliedsverein.
- (B) Die Teilnahmeberechtigung kann auf Damen, Herren, Junioren, Senioren, Mixed-Partnerschaften oder anderes eingeschränkt werden. Für Turniere nach § 2 Nr.4 gilt ein Spieler
1. als Junior, wenn er im vorangegangenen Kalenderjahr sein 25. Lebensjahr noch nicht vollendet hat.
 2. als Senior, wenn er im vorangegangenen Kalenderjahr mindestens sein 62. Lebensjahr vollendet hat. Dabei wird dieses Alter international stufenweise bis zum 1. Januar 2026 auf 64 heraufgesetzt. Daher gilt auch im Bereich des DBV:
 - a. Ab dem 1. Januar 2024 gilt als Senior, wer im vorangegangenen Kalenderjahr mindestens sein 63. Lebensjahr vollendet hat;
 - b. Ab dem 1. Januar 2026 gilt als Senior, wer im vorangegangenen Kalenderjahr mindestens sein 64. Lebensjahr vollendet hat.

§ 4: Ausschreibung der Turniere

- (A) Für alle Turniere gemäß § 2 Nr.2–4 und 6 ist eine ordnungsgemäße Ausschreibung entweder durch ein Inserat in der offiziellen Verbandszeitschrift des DBV, einer Veröffentlichung auf der Webseite des DBV bzw. RV oder durch den Versand von Einladungsschreiben per Post oder E-Mail bekannt zu geben. Sie muss mindestens enthalten: die Art des Turniers nach §§ 2 und 3, Ort und Zeit der Austragung, den Namen des Turnierleiters, den Kostenbeitrag mit ggf. Verzehrkosten sowie die Annahmestelle für Meldungen. Weiterhin sind Meldeschluss, Systemkategorie gemäß Anhang B sowie Art der vorgeschriebenen Konventionskarte (siehe § 14A) aufzuführen. Geplante Videoaufzeichnungen und / oder Liveübertragungen sollen ebenfalls in der Ausschreibung bekannt gegeben werden.

Bezüglich der Wahl des Turnierleiters gilt § 4 TLO.

- (B) Alle Turniere gemäß § 2 Nr.2, 3 und 6 sind rechtzeitig (*i. d. R. mind. 2 Monate vor dem Turnier*) bei der Geschäftsstelle des DBV zur Eintragung in den Turnierkalender anzumelden. Das Präsidium des DBV, vertreten durch den Vizepräsidenten, Ressort Geschäftsführung / Verwaltung, ist berechtigt, die Genehmigung eines Turniers an einem bestimmten Tag zu verweigern, wenn ihm dies zur Vermeidung einer Kollision mit einem anderen bereits vorgemerkten Turnier oder einer nationalen Meisterschaft notwendig erscheint. RV-Turniere (hierzu zählen auch die Liga-Spieltage) dürfen an Terminen

deutscher Meisterschaften (mit Ausnahme der Bundesliga) nur mit Zustimmung des DBV ausgeschrieben werden.

§ 5: Klasseneinteilung

- (A) Ziel
Mit einer Klasseneinteilung vor Turnierbeginn oder während des Turniers soll erreicht werden, dass in jeder Klasse Teilnehmer von etwa gleicher Spielstärke gegeneinander antreten, sodass das Resultat in jeder Klasse des Turniers möglichst offen ist.
- (B) Wahlrecht der Teilnehmer
Jedes Paar bzw. Team wählt bei der Anmeldung die gewünschte Klasse nach Einschätzung der eigenen Spielstärke. Diesem Wunsch soll der Turnierveranstalter in der Regel entsprechen, es sei denn, Abs. C oder D finden Anwendung.
- (C) Änderungsrecht des Turnierveranstalters
1. Ist der Turnierveranstalter davon überzeugt, dass ein gemeldetes Paar bzw. Team eine unrealistische Selbsteinschätzung vorgenommen hat, so kann er dieses Paar bzw. Team in eine andere Klasse einteilen. Das betroffene Paar bzw. Team soll hiervon möglichst rechtzeitig vor dem Turnier unterrichtet werden, sodass es die Möglichkeit hat, die Teilnahme am Turnier unter diesen geänderten Gegebenheiten abzusagen.
 2. Sind aus abwicklungstechnischen Gründen des Turniers Änderungen der Klasseneinteilung für ein oder mehrere Paare oder Teams erforderlich, so kann ein Turnierveranstalter diese auch kurzfristig vor Turnierbeginn vornehmen. Dies soll möglichst im Einvernehmen mit den Betroffenen geschehen; jeder Teilnehmer ist jedoch verpflichtet, eine Umplatzierung auch ohne sein Einverständnis zu akzeptieren. Eine solche Änderung der Klasseneinteilung berechtigt nicht zur Rücknahme der Anmeldung zum Turnier.
- (D) Aufstieg / Abstieg
Gehört das Turnier zu einer Turnierserie, bei der in vorgegebenem Rhythmus (z. B. *wöchentlich, monatlich oder jährlich*) Änderungen der Klasseneinteilung durch Auf- bzw. Abstieg vorgenommen werden, so darf der Turnierveranstalter von seinem Änderungsrecht nach Abs. C1 gegen den Willen eines Paares bzw. Teams keinen Gebrauch machen, sofern das Paar bzw. Team in unveränderter Aufstellung antritt.
- (E) Bei Turnieren, die nach einer Qualifikationsphase (in einer Klasse) in eine Finalphase (in mehreren Klassen) übergehen, ist es Teilnehmern erlaubt, nach der erfolgten Aufteilung ihre weitere Teilnahme am Turnier abzusagen (z. B. *wenn sie den „Cut“ nicht geschafft haben*). Solange der Turnierveranstalter nichts Anderes festlegt, darf ein Teilnehmer dieses Recht bis 30 Minuten nach Ende der Qualifikation ausüben, indem er den Turnierleiter hierüber informiert.

§ 6: Meldeverfahren

- (A) Die Zulassung zu den Turnieren erfolgt durch den Turnierveranstalter. Es sollte jeder zugelassen werden, der nicht generell oder für das ausgeschriebene Turnier gesperrt ist, die Teilnahmebedingungen erfüllt und seine Meldung bei der in der Ausschreibung angegebenen Stelle bis zum Meldeschluss vollständig in der vorgeschriebenen Form eingereicht hat.
- (B) Weiterhin liegt es im Ermessen des Turnierveranstalters, bei Turnieren gem. § 2 Nr.1 und 5 Spieler nicht zuzulassen, die in den vergangenen 12 Monaten
 1. wegen Verstoßes gegen die Richtlinien gemäß Anhang A diszipliniert wurden;
 2. von einem Turnier oder einem Teil desselben ausgeschlossen wurden;
 3. bei einem Turnier disqualifiziert wurden; oder
 4. von einem Disziplinargericht gesperrt wurden.
- (C) Eine Bestätigung der Anmeldung von Seiten des Turnierveranstalters ist im Falle form- und fristgemäßer Meldungen nicht erforderlich. Der Turnierveranstalter kann die Annahme nach Meldeschluss eingehender Meldungen ohne Begründung ablehnen; eine Absage soll in diesem Fall dem Meldenden mitgeteilt werden.

§ 7: Kostenbeitrag

Der Turnierveranstalter kann einen Beitrag zur Deckung der Kosten erheben. Junioren im Sinne von § 3B1 sollen nur einen verringerten Kostenbeitrag zahlen. Gleiches gilt in anderen begründeten Ausnahmefällen. Der Kostenbeitrag ist auch dann zu entrichten, wenn zu einem Turnier gemeldete Teilnehmer ohne ordnungsgemäße Abmeldung nicht antreten. Eine Ahndung durch das zuständige Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.

§ 8: Pflichten der Teilnehmer

- (A) Mit ihrer Anmeldung verpflichten sich die Teilnehmer an einem Turnier, das Regelwerk des DBV mit den Bestimmungen der TBR, der Satzung und sämtlichen Ordnungen des DBV anzuerkennen. Sie haben uneingeschränkt die Anordnungen des Turnierleiters zu befolgen und zur ordnungsgemäßen Abwicklung des Turniers beizutragen.
- (B) Jeder Teilnehmer verpflichtet sich, gegen jeden Gegner zu spielen (bei Individualturnieren auch mit jedem Partner). Die Weigerung, gegen bzw. mit einem bestimmten Spieler anzutreten, sowie das vorzeitige Verlassen des Turniers ohne ausreichenden Grund, gilt als grobe Unsportlichkeit und führt regelmäßig zur Disqualifikation.

- (C) Es gilt als Unsportlichkeit, wenn ein Teilnehmer eine Turnierregel oder Ordnungsvorschrift absichtlich verletzt, selbst wenn er bereit ist, die entsprechende Strafe auf sich zu nehmen, oder wenn er an einem offensichtlich falschen Ergebnis festzuhalten versucht.
- (D) Bluffs oder andere Aktionen, die offenkundig den Zweck verfolgen, dem Gegner zu einem guten Score zu verhelfen, oder die erkennbares Desinteresse am weiteren Verlauf des Turniers offenbaren, sind unsportlich und sollen vom Turnierleiter disziplinarisch geahndet werden.
- (E) Das Vergleichen von Ergebnissen oder die Diskussion über Spiele des laufenden Durchgangs mit anderen Teilnehmern oder in deren Gegenwart ist grob unsportlich und soll durch den Turnierleiter oder das TSG disziplinarisch geahndet werden.
- (F) Die Teilnehmer verpflichten sich mit der Anmeldung zu einem Turnier, Titel, Preise und CP wieder zurückzugeben, wenn in einem Protestverfahren die übergeordnete Rechtsinstanz eine Entscheidung trifft, die eine Änderung der Platzierung zur Folge hat.
- (G) Die Teilnehmer erklären sich mit der Anmeldung einverstanden, dass eine Videoaufzeichnung und / oder Liveübertragung (z. B. *Vuegraph*, *Internetübertragung*) von ihrem Tisch stattfindet.
- (H) Jeder Spieler kann Zuschauer bitten, den Tisch zu verlassen, ohne dafür einen Grund angeben zu müssen. Der Turnierleiter ist verpflichtet, dies durchzusetzen. Dieses gilt nicht für vom Turnierleiter oder vom Turnierveranstalter eingesetzte Beobachter. Bei Teamturnieren nach § 2 Nr.3, 4 und 6 gilt die vorstehende Regelung für den offenen Raum nicht.
- (I) Wenn ein Spieler gemäß § 7B1 TBR eine Hand, die er noch zu spielen hat, dem Fach entnimmt, das seiner Himmelsrichtung entspricht, so muss mindestens ein Spieler jeder Seite oder der Turnierleiter anwesend sein.

§ 9: Turnierleiter, Turnierschiedsgericht

- (A) Für jedes Turnier hat der Turnierveranstalter einen Turnierleiter zu bestellen, der gemäß der jeweils gültigen TLO berechtigt ist, das betreffende Turnier zu leiten. Der Turnierleiter ist der offizielle Vertreter des Turnierveranstalters. Eine entsprechende Kleidung sowie höfliches und korrektes Auftreten werden insbesondere vom ihm gefordert. Er hat dafür Sorge zu tragen, dass die TBR und diese TO einschließlich sämtlicher Anhänge zur Einsichtnahme durch die Turnierteilnehmer zur Verfügung stehen.

Der Turnierleiter hat darauf zu achten, dass der Turnierveranstalter von Turnieren gemäß § 2 Nr.2–4 und 6 vor Beginn des Turniers ein TSG beruft, das aus mindestens fünf sachkundigen Personen bestehen sollte. Der Turnierveranstalter kann die Berufung durch den Turnierleiter durchführen lassen. Der Turnierveranstalter kann in begründeten Ausnahmefällen mit der Ausschreibung festlegen, dass es kein TSG gibt, sofern die Turnierleitung aus mindestens drei Turnierleitern besteht und diese Entscheidungen gemeinsam treffen.

- (B) Das TSG übt neben dem Turnierleiter die Disziplinarbefugnis aus und hat über die Proteste zu befinden, die gegen Entscheidungen des Turnierleiters eingelegt werden. Jeweils drei unbefangene Mitglieder des TSG bilden ein Gremium. Das TSG muss den Turnierleiter und soll die beteiligten Parteien anhören; § 93 TBR sowie die VO sind zu beachten. Nach Ende des Turniers dürfen die Mitglieder des TSG nicht ohne ausdrückliches Einverständnis des Turnierleiters abreisen.
- (C) Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.3, 4 und 6 darf der Turnierleiter nicht, bei Turnieren gemäß § 2 Nr.2 sollte er nicht mitspielen. Besteht die Turnierleitung aus mehreren Personen, können alle, ausgenommen der Hauptturnierleiter, vorübergehend für einen verhinderten Spieler eintreten (vgl. § 24A und § 34B), jedoch längstens bis zum Ende des laufenden Durchgangs.
- (D) Die Rechte und Pflichten des Turnierleiters sind in § 81 TBR festgelegt. Die folgenden Bestimmungen ergänzen diesen Paragraphen der TBR:
1. Oberste Pflicht des Turnierleiters ist es, für einen geregelten Ablauf des Turniers zu sorgen. Er ist insbesondere für die Auswahl des Movements und die Anordnung der Tische verantwortlich. Er soll dabei beachten, dass bei Turnieren gemäß § 2 Nr.3, 4 und 6 während eines laufenden Durchgangs keine Pausen (Kaffeepausen, Rauchpausen usw.) eingelegt werden, bei denen die Teilnehmer den Tisch verlassen dürfen. Hiervon ausgenommen sind Barometerturniere.
 2. Wird der Turnierleiter zu einer Entscheidung gerufen, soll er die TBR zur Hand haben. Er soll zunächst die Tatsachen feststellen und dann jene Regel(n) bekannt geben, auf die er seine Entscheidung stützt. Er hat die Regel(n) vorzulesen, wenn eine der Parteien dies verlangt oder der Entscheidung widerspricht.
 3. Der Turnierleiter ist verpflichtet, gegen unsportliches Verhalten von Teilnehmern disziplinarisch vorzugehen, auch dann, wenn er nicht explizit gerufen wurde. Jedes grob unsportliche Verhalten eines Teilnehmers hat er dem Disziplinaranwalt des DBV anzuzeigen.
 4. Der Turnierleiter ist berechtigt, Zuschauer von einem Tisch, einem Raum oder dem ganzen Turnier auszuschließen, wenn es ihm für den geordneten Turnierablauf erforderlich erscheint.
- (E) Ist bei einem Teammatch kein Turnierleiter anwesend (z. B. bei privat gespielten Teamliga- oder DBV-Vereinspokal-Matches) oder erklärt er sich außerstande, eine Entscheidung zu treffen (z. B. Hilfsturnierleiter, der nur für Wechsel der Boards, Listenführung und einfache Regelentscheidungen zuständig ist), so haben sich die beiden Kapitäne auf einen Turnierleiter zu einigen, den sie fernmündlich oder schriftlich befragen. Die RV können abweichende Regelungen treffen. Im Zweifel ist der jeweilige Liga-Obmann zuständig.

§ 10: Rauchen und Alkoholkonsum

- (A) Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.4 darf im Spielbereich nicht geraucht werden, dies gilt auch für elektronische Zigaretten. Während eines Durchgangs ist der Konsum alkoholischer Getränke für die Spieler verboten; gleiches gilt auch für Zuschauer im Spielbereich.

Dieses gilt für den DBV-Vereinspokal ab der Zwischenrunde und für die Bundesligen ab der Aufstiegsrunde zur dritten Bundesliga jeweils ab einer Stunde vor Turnierbeginn bis zum Ende aller Matches des jeweiligen Wochenendes bzw. bis zur Siegerehrung für den jeweiligen Wettbewerb.

- (B) Im Übrigen obliegen die Entscheidung und die Regelung über das Rauchen und den Alkoholkonsum im Spielbereich dem Turnierveranstalter. Sollte ein Rauchen im Spielbereich teilweise oder ganz erlaubt sein, so ist darauf in der Ausschreibung deutlich hinzuweisen.

§ 11: Verantwortlicher Verband

Die WBF bietet den nationalen Organisationen in einigen Punkten der TBR die Möglichkeit, regulierend einzugreifen. Nachfolgend sind die Regelungen aufgeführt, bei denen der DBV vom Recht des verantwortlichen Verbandes Gebrauch gemacht hat (an allen anderen, nicht nachfolgend aufgeführten Stellen schließt sich der DBV den Default-Formulierungen der TBR an):

1. Symmetrische Bildseite der Karten (§ 1B TBR):
Der DBV empfiehlt die Verwendung von (zum Kartenmittelpunkt) punktsymmetrischen Bildseiten der Karten, verlangt sie aber nicht.
2. Zuweisung Plus- bzw. Minusdurchschnitt bei IMP-Abrechnung (§ 12C2b TBR):
In Team-Turnieren entspricht der Plus- bzw. Minusdurchschnitt +/- 3 IMPs, in Paar- und Individualturnieren mit IMP-Abrechnung entspricht der Plus- bzw. Minusdurchschnitt +/- 2 IMPs (vgl. § 28I). Der DBV gestattet Turnierveranstaltern andere Regelungen zu treffen, wie in den §§ 78D und 12C2d TBR vorgesehen.
3. Künstlich berichtigte Scores für nicht gespielte Boards (§ 12C2d TBR):
Für einen Teilnehmer, der in einem Durchgang in mehr als zwei von ihm nicht gespielten Boards einen künstlich berichtigten Score zugewiesen bekommt, wird jedes derartige Board ab dem 3. Board im Teamturnier als nicht gespielt gewertet, bzw. im Paarturnier wird der Durchgangsschnitt zugewiesen.

Erläuterungen:

- a. *Diese Regelung betrifft nur Boards, die tatsächlich nicht gespielt worden sind, weil ein Teilnehmer zu spät gekommen oder zu früh gegangen ist, zu langsam gespielt hat, zeitweise nicht spielbereit oder spielberechtigt (ausgeschlossen) gewesen ist oder das / die Board(s) nicht spielen konnte, weil der Turnierleiter § 16D2 TBR angewendet hat. Sie trifft nicht zu, wenn künstlich berichtigte Scores aus anderen Gründen*

zugewiesen worden sind, wie bei verfälschten Boards, infolge einer Turnierleiter-Entscheidung gem. § 12C1d TBR oder in Anwendung von § 6 Anhang B für ein oder mehrere Boards.

- b. *Für jeden Teilnehmer sind die in Frage kommenden Boards in der (zeitlichen) Abfolge zu betrachten, in der dieser Teilnehmer sie zu spielen hatte.*
 - c. *Es gibt keine unterschiedlichen Listen für Plusdurchschnitt-, Minusdurchschnitt- bzw. Durchschnitt-Scores. Alle künstlich berichtigten Scores fließen in dieselbe Betrachtung ein.*
 - d. *Für ein Teamturnier siehe §§ 39B und C, für ein Paarturnier siehe § 28F.*
4. Methoden für die Abgabe von Ansagen (§ 18F TBR):
Dies wird in § 18 geregelt.
 5. Abgabe schriftlicher Erklärungen bei Verwendung von Screens (§ 20F1 TBR):
Der DBV hat bei Verwendung von Screens hinsichtlich schriftlicher Erklärungen die Bestimmungen des § 19B erlassen.
 6. Einsichtnahme in die eigene Konventionskarte oder sonstige schriftliche Aufzeichnungen (§ 20G3 TBR):
Der DBV erlaubt die Einsicht in die eigene Konventionskarte oder anderweitige schriftliche Aufzeichnungen, sofern das gegnerische Paar ein Hochkünstliches System gemäß Anhang B einsetzt. Turnierveranstalter können darüber hinaus dies auch in besonderen Fällen gestatten – *wie z. B. wenig geübten Spielern.*
 7. Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen (§ 40A1b TBR):
Die Offenlegung der Partnerschaftsvereinbarungen sind in § 14 (Konventionskarten) und § 15 (Alertieren, Sofortauskünfte und Systemkurzbeschreibung (prealert)) sowie in Ergänzung bei Verwendung von Screens in § 19 (Screens) geregelt.
 8. Ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen (§ 40B1b TBR und § 40B1c TBR):
Als ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarungen gelten:
 - a. alle Partnerschaftsvereinbarungen, die nicht den Anforderungen der Systemkategorie C gemäß § 4 Anhang B genügen;
Erläuterung:
Hierzu gehören neben Hochkünstlichen Eigenschaften von Systemen und Brown-Sticker Konventionen im Allgemeinen in Turnieren gemäß § 2 Nr. 1, 2 und 5 auch solche Konventionen, die der Turnierveranstalter gemäß § 4C Anhang B verboten hat.
 - b. und weiter alle künstlichen Ansagen mit Ausnahme der in Anhang G aufgeführten Ansagen.
 9. Regulierungen bei Verwendung von Partnerschaftsvereinbarungen (§ 40B2a TBR, die nachfolgenden Unterpunkte beziehen sich auf diesen Regeltext):
 - (i) Der DBV räumt sowohl dem Turnierveranstalter als auch dem Turnierleiter das Recht ein, die Verwendung einer ungewöhnlichen Partnerschaftsvereinbarung in einem Turnier, insbesondere nach fehlerhafter Verwendung, zu untersagen.

- (ii) Die für Offene Turniere (§ 2 Nr.3) sowie für alle vom DBV veranstalteten Turniere vorgeschriebenen Konventionskarten und deren Verwendung sind in § 14 (und siehe Anhang C) geregelt. Für andere Turniere liegt die Zuständigkeit beim jeweiligen Turnierveranstalter.
- (iii) Das Verfahren für das Alertieren von Partnerschaftsvereinbarungen ist in § 15 und ggf. § 19 geregelt.
- (iv) Entgegen dem Vermerk in der Ersten Ausgabe der TBR 2017 (Endnote O) verbietet der DBV **nicht mehr** Vorab-Absprachen, die zum Inhalt haben, die Bedeutung von Vereinbarungen während Reizung und Spiel zu variieren, nachdem eine Regelwidrigkeit der Gegner auftrat.
- (v) Turnierveranstalter dürfen Bluffs von künstlichen Ansagen untersagen.

Sofern Turnierveranstalter von den oben genannten Rechten in (ii) (abweichende Form der Konventionskarten) oder (v) (Verbot von Bluffs von künstlichen Ansagen) Gebrauch machen wollen, ist sicherzustellen, dass allen Turnierteilnehmern diese Bestimmungen im Vorfeld des Turniers auf geeignete Art und Weise bekannt gemacht werden.

10. Rückgriff auf die eigene Konventionskarte (§ 40B2b TBR):
Mit Ausnahme der Spieler der alleinspielenden Seite während der Klärungsphase darf kein Rückgriff auf die eigene Konventionskarte erfolgen, ohne dass dies explizit vom DBV zugelassen ist (siehe § 20G3 TBR). Diese Erlaubnis gibt es z. B. *beim Spiel gegen Hochkünstliche Systeme*.
11. Verwendung von Hilfsmitteln während der Reizung und des Spiels (§ 40B2d TBR):
Außer bei Turnieren, die speziell als Unterrichts- bzw. Übungseinheiten gelten, sind keine Hilfsmittel irgendeiner Art während der Reizung und dem Spiel zugelassen.
12. Zwangspausen (§ 73A2 TBR):
Zwangspausen im ersten Stich und bei der Abgabe von Geboten im Sprung sind im § 17 geregelt.
13. Abweichende Scoremethoden (§ 78D TBR):
Turnierveranstalter können auch abweichende Scoremethoden gemäß § 26A und § 36A verwenden.
14. Übertragung eigener Befugnisse (§ 80A3 TBR):
Trägt eine Organisation eines anderen nationalen Bridge-Verbandes ein Turnier oder eine Veranstaltung auf deutschem Boden aus, so weist der DBV diesem Turnier bzw. dieser Veranstaltung die Befugnisse des entsprechenden verantwortlichen Verbandes zu.
15. Turnierveranstalter (§ 80B1 TBR):
Der DBV bestimmt als Turnierveranstalter:
 - a. die Regionalverbände für RV-Turniere, Teamligen unterhalb der Aufstiegsrunde zur Bundesliga und DBV-Vereinspokal auf RV-Ebene;
 - b. für Turniere nach § 2 Nr.1 und 5 den jeweiligen Mitgliedsverein bzw. Reiseveranstalter;
 - c. für Turniere nach § 2 Nr.3 den einladenden Mitgliedsverein bzw. –verband.

Bei allen anderen Turnieren (insbesondere gilt dies für deutsche Meisterschaften, Paarregionalligen, Länderkämpfe, Einladungsturniere, Qualifikationsturniere für

Nationalmannschaften, Challenger Cup Zwischen- und Endrunde, DBV-Vereinspokal oberhalb RV-Ebene, Aufstiegsrunde zur Bundesliga) ist der DBV selbst der Turnierveranstalter.

16. Weitergehende Rechtsmittel (§ 93C1 TBR):

Die Regelungen des DBV für weitergehende Rechtsmittel sind in § 21 aufgeführt.

Bei Turnieren mit internationaler Beteiligung dürfen abweichend von obigen Regelungen auch die Regelungen der EBL zum Einsatz kommen. Abweichungen zu obigen Regelungen müssen in der Ausschreibung explizit genannt werden.

II. Durchführungsbestimmungen

§ 12: Sprache

Bei allen Turnieren ist Deutsch die offizielle Sprache. Vom Aufnehmen der Karten des ersten Boards einer Runde bis zum Einstecken der Karten des letzten Boards einer Runde darf nur Deutsch gesprochen werden, es sei denn, alle Beteiligten einigen sich darauf, auf eigenes Risiko eine andere Sprache zu verwenden. Es werden grundsätzlich keine berechtigten Scores auf Grund von Missverständnissen durch Verwendung einer Sprache außer Deutsch zuerkannt mit Ausnahme von Turnieren, bei denen der Turnierveranstalter eine andere Sprache zugelassen hat.

§ 13: Systeme und Konventionen

Maßgebend für die Zulässigkeit von Systemen und Konventionen ist die ZSuK (Anhang B).

§ 14: Konventionskarten

(A) Folgende Konventionskarten (Muster der bei Verabschiedung dieser TO aktuellen Versionen siehe Anhang C) stehen zur Verfügung:

1. Minikonventionskarte (ausgefüllt in Deutsch);
2. Deutsche Konventionskarte (ausgefüllt in Deutsch);
3. International-Convention-Card (ausgefüllt in Englisch).

Die jeweils aktuellen Versionen der Konventionskarten können auf der Homepage des DBV eingesehen und von dort heruntergeladen werden.

(B) Bei allen Turnieren legt der Turnierveranstalter die zu verwendende(n) Konventionskarte(n) gemäß Abs. A fest. Turnierveranstalter können in Ausnahmefällen auch die Verwendung anderer Konventionskarten in beliebiger Art und Form zulassen.

(C) Bei allen Paar- oder Teamturnieren hat jedes Paar unaufgefordert vor Beginn der Reizung dem Gegner eine vollständig ausgefüllte Konventionskarte in doppelter Ausfertigung vorzulegen. Bei Turnieren nach § 2 Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen.

- (D) Legt ein Paar keine oder eine unvollständig ausgefüllte Konventionskarte vor, so kann es sich bei Anwendung einer Konvention ins Unrecht setzen. Wird ein Paar durch die Anwendung nicht offengelegter Konventionen geschädigt, so soll der Turnierleiter die Anwendung der betreffenden Konvention für unzulässig erklären und er soll einen berechtigten Score zuweisen.
- (E) Beim Ausfüllen der Konventionskarte sind ausschließlich allgemein verständliche Bezeichnungen und Internationale Punkte (A = 4, K = 3, D = 2, B = 1) zu verwenden. Nicht allgemein bekannte Konventionen müssen nachvollziehbar beschrieben und nicht nur dem Namen nach genannt werden. Reicht der Platz auf der Konventionskarte für die notwendigen Angaben nicht aus, sollen diese Informationen in einer Anlage der Konventionskarte beigelegt werden.
- (F) Systembeschreibungen werden nur dann uneingeschränkt als Beweismittel zugelassen, wenn sie vor Durchgangsbeginn beim Turnierleiter hinterlegt werden. Ungeachtet dessen darf der Turnierleiter trotz einer verspäteten Einreichung diese als Hilfsmittel nach seinem Ermessen sowohl verwenden als auch ablehnen.

§ 15: Alertieren, Sofortauskünfte und Systemkurzbeschreibung (prealert)

- (A) Die Gegner sollen durch das korrekte Alertieren vor Schaden infolge Unkenntnis einer besonderen Partnerschaftvereinbarung bewahrt werden. Das Alertieren ersetzt nicht das Vorhandensein der vorgeschriebenen Konventionskarten. Andererseits befreit ein Alert oder sein Unterbleiben den Gegner nicht von der Beachtung seiner eigenen Sorgfaltspflicht im Sinne eines sportlichen Wettkampfs.

- (B) In der 1. Bietrunde und danach unterhalb der 4er-Stufe sind folgende Ansagen zu alertieren:

1. Künstliche Gebote und Ansagen (vgl. TBR, Begriffsbestimmungen).

Beispiele:

- *ein Gebot, das Werte oder Länge in anderen als der genannten Farbe zeigt;*
- *ein Gebot, das selber nichts zeigt sondern den Partner fragt (Relay);*
- *ein Passe auf eine gegnerische Ansage, das Werte (in einer Farbe) zeigt oder verneint;*
- *ein Kontra auf ein künstliches Gebot, das Werte in einer anderen Farbe zeigt oder verneint.*

2. Ansagen (auch Pass, Kontra und Rekontra) mit ungewöhnlicher Bedeutung oder solche Ansagen, die auf einer besonderen, ausdrücklichen oder impliziten Partnerschaftvereinbarung beruhen (vgl. § 40 TBR).

Beispiele:

- *ein Strafkontra auf eine natürliche Eröffnung mit 1 oder 2 in Farbe;*
- *eine (semi-)forcierende 1 SA-Antwort auf eine Eröffnung mit 1 in Farbe.*

3. Natürliche Gebote, die von der Stärke her ungewöhnlich sind.

Beispiele:

- *ein nicht-forcierender Sprung in neuer Farbe als Antwort auf eine Eröffnung oder Gegenreizung;*
- *ein nicht-forcierender Farbwechsel einer ungepassten Hand auf eine Eröffnung des Partners mit 1 in Farbe, auch nach Gegenreizung;*
- *eine forcierende einfache Hebung von Eröffnungen mit 1 in Farbe;*
- *eine schwache Sprunghebung von Eröffnung oder Gegenreizung, die nicht einladend ist.*

Erläuterungen:

- a. *Die 1. Bietrunde beginnt mit dem ersten Gebot (d. h. nicht-„Passe“) einer Reizung.*
- b. *Ab 4 Treff und ab der 2. Bietrunde bis zum Ende der Reizung werden grundsätzlich keinerlei Ansagen und Gebote (egal mit welcher Bedeutung) mehr alertiert.*
- c. *Gibt es keine Partnerschaftsvereinbarung (auch keine implizite), so ist nur zur Auskunft zu geben, dass keine Partnerschaftsvereinbarung besteht. In diesem Fall soll der Partner nur dann alertieren, wenn er sich sicher ist, dass die gewählte Ansage künstlich oder ungewöhnlich sein wird, auch wenn er keine Angaben zur Intention machen kann. Der Partner soll keinesfalls seine Vermutungen äußern; er darf allerdings ggf. Analogien, d. h. bestehende Partnerschaftsvereinbarungen in ähnlichen Situationen, beschreiben.*

- (C) Nachdem alertiert wurde, steht es dem Gegner frei, ob er sich die Bedeutung der alertierten Ansage erklären lassen möchte (vgl. § 20F TBR). Dabei ist zu beachten, dass Spieler nicht immer nur dann Fragen stellen sollen, wenn sie vorhaben, in die Reizung einzugreifen (und in anderen Fällen nicht fragen), da durch dieses Verhalten der Partner Unerlaubte Informationen erhalten würde.
- (D) Bei der Verwendung von Screens sind die Modifikationen des § 19 zu beachten. Bei der Verwendung von Tablets oder Computern anstelle von (realen Karten und) Bietboxen sind geeignete Verfahren für die Alert-Prozedur im Vorfeld festzulegen und in der Ausschreibung bekanntzugeben. Dabei sind Verfahren, die von den in § 19 dargestellten Modifikationen abweichen, vor ihrem Einsatz vom DBV-Präsidiumsmitglied, Ressort Sport, zu genehmigen.
- (E) Veranstalter von Turnieren gemäß § 2 Nr.1 und 5 können ergänzende (oder alternative) Regelungen zum Abs. B treffen. Den Turnierteilnehmern sind diese Regelungen bekannt zu machen.
- (F) Um das Übermitteln unerlaubter Informationen durch Fragen zu vermeiden und um Zeit zu sparen, wird die normale Prozedur „Alert – Frage – Auskunft“ in einigen Standardsituationen durch „Sofortauskünfte“ des **Partners** ergänzt, die den Gegnern für deren Reizung relevante Informationen übermitteln.

In folgenden Situationen hat **immer** entweder eine Sofortauskunft oder ein Alert zu erfolgen:

1. Eröffnung 1 in Unterfarbe;

2. Eröffnung 1 SA ;
3. Eröffnung 2 in Farbe;
4. Antworten 2 in Farbe **auf** eine 1 SA-**Eröffnung**.

Die Details sind in Anhang E zu finden.

- (G) Turnierveranstalter gemäß § 2 Nr.1 und 5 können die Regelungen zu Sofortauskünften aussetzen. Sofortauskünfte können auch in der Form verändert werden (z. B. 2 *Karo* „Partieforcing“ statt „stärkste Ansage“), jedoch dürfen keine neuen Bietsituationen (z. B. 2 SA „20–22“) den Sofortauskünften hinzugefügt werden.
- (H) Turnierveranstalter können vorsehen, dass eine Systemkurzbeschreibung (prealert) Anwendung findet. Diese Systemkurzbeschreibung ist einem Gegner zu Beginn einer Runde unaufgefordert mündlich zu erteilen, es sei denn, dieser Gegner verzichtet explizit hierauf.

Der Turnierveranstalter regelt in Eigenverantwortung die Einzelheiten dieser Systemkurzbeschreibung. Sie soll möglichst aussagekräftig, jedoch auch so kurz wie möglich gehalten werden (z. B. „5er OF, 15–17 SA, Benjamin“). Dies ersetzt weder die vorgeschriebenen Konventionskarten noch entfällt dadurch die Verpflichtung zur Abgabe von Sofortauskünften (siehe jedoch Abs. G) und / oder zum Alertieren.

§ 16: Bluffansagen

- (A) Ein Bluff ist „eine absichtlich grob falsche Darstellung der Stärke und / oder der Farblängen“ einer Hand mit dem Ziel, den Gegner zu täuschen (vgl. TBR, Begriffsbestimmungen). Dabei zählen Abweichungen von 1 Karte und / oder 1 Punkt nicht als grob falsch. Gemäß § 40C TBR sind Bluffs grundsätzlich erlaubt, sofern sie nicht auf einer Partnerschaftsvereinbarung beruhen. Dabei sind jedoch die Einschränkungen der folgenden Absätze zu beachten.
- (B) Gemäß § 11 Nr.9 (v) können Turnierveranstalter Bluffs von künstlichen Ansagen verbieten.
- (C) Häufiges Bluffen (mehr als zweimal pro Durchgang) oder wiederholtes Bluffen in derselben Weise führen zu einer impliziten Partnerschaftsvereinbarung. Bei derartigen Bluffs mit Ansagen, die gemäß Anhang B systemgemäß nicht erlaubt sind, hat der Turnierleiter weitere Bluffs dieses Paares in diesem Durchgang zu verbieten. Anderenfalls ordnet der Turnierleiter an, in der betreffenden Situation zu alertieren. Ungewöhnliche Aktionen vom Partner des Bluffenden können den Schluss zulassen, dass hier eine verborgene Partnerschaftsvereinbarung vorliegt. Dies kann je nach Sachlage als unzulässiges System (Anhang B) oder falsche Auskunft (§§ 40B und 75B TBR) eingestuft werden.

§ 17: Überlegungszeit, Stopp-Regel

- (A) Der Teiler soll seine erste Ansage erst dann machen, wenn alle Spieler ihre Karten aufgenommen haben.
- (B) Der Alleinspieler sollte nach dem Aufdecken des Tisches ca. 10 Sekunden warten, bevor er eine Karte spielt; anderenfalls darf der nächste Spieler entsprechend länger überlegen.
- (C) Ein Spieler, der ein Eröffnungsgebot auf Zweier- oder höherer Stufe oder ein Sprunggebot im späteren Verlauf der Reizung macht, ist verpflichtet, vor seinem Gebot „Stopp“ zu sagen. Der nächste Spieler sollte erst dann ansagen, wenn derjenige, der „Stopp“ gesagt hat, durch ein „Go“ nach ca. 10 Sekunden die Reizung wieder freigegeben hat. Fragen über die Bedeutung von Geboten sollten in dieser Pause gestellt werden. Wenn ein Spieler eine Ansage macht, bevor die Reizung freigegeben ist, oder wenn er erkennbares Desinteresse zeigt (z. B. *Sekunden laut vorzählt*), kann der Turnierleiter einen berichtigten Score nach § 16 TBR zuweisen. Unterlässt es ein Spieler, „Stopp“ zu sagen oder gibt er die Reizung zu früh wieder frei, so verliert seine Seite das Recht, irgendwelche Ansprüche aus einer übermäßig verzögerten oder überhasteten Ansage eines Gegners herzuleiten. Überlegt der nächste Spieler nach einem Sprunggebot, das ohne ein „Stopp“ abgegeben wurde bzw. nach dem die Reizung zu früh wieder freigegeben wurde, deutlich länger als die vorgesehenen 10 Sekunden, so stellt dies dennoch eine unerlaubte Information für seinen Partner dar und kann für seine Seite nach dem Spiel einen korrigierten Score gemäß § 16B3 TBR zur Folge haben.
- (D) Sagt ein Spieler „Stopp“, ohne anschließend ein Sprunggebot abzugeben, so ist die folgende Ansage gültig. Das „Stopp“ kann jedoch eine nicht regelkonforme Information für den Partner darstellen, weshalb der Turnierleiter nach § 16 TBR einen berichtigten Score zuweisen kann, wenn der Partner diese nicht regelkonforme Information zu seinem Vorteil verwendet haben könnte.
- (E) Die wiederholte oder gar prinzipielle Nichtanwendung der Stoppregel ist vom Turnierleiter disziplinarisch zu ahnden.

§ 18: Abgabe von Ansagen

- (A) Die bevorzugte Abgabe von Ansagen ist die Verwendung von Bietboxen, wie nachfolgend unter Abs. C beschrieben. Neben insbesondere der mündlichen Abgabe von Ansagen ist zusätzlich, sofern Bridge an Computern gespielt wird, die Verwendung von Keyboards, Touchscreens oder anderen elektronischen Eingabegeräten gestattet. Für andere Verfahren ist grundsätzlich eine Genehmigung des DBV notwendig. Bei Verwendung von Screens sind die Bestimmungen des § 19 zu beachten.
- (B) Der Turnierveranstalter hat sicherzustellen, dass das verwendete Verfahren allen Anforderungen der TBR und dieser TO entspricht, insbesondere Regelungen, wann eine Ansage als abgegeben gilt.

(C) Die Verwendung der Bietboxen unterliegt folgenden Bestimmungen:

1. Vorschriften zur Benutzung

Jeder Spieler legt die gewählte Ansage in Richtung Tischmitte vor sich hin. Dabei ist es bei Geboten zulässig, sowohl die Gebotskarte alleine als auch zusammen mit allen niedrigeren Gebotskarten zu legen, vorausgesetzt, der Spieler nutzt während des gesamten Turniers die einmal gewählte Methode. Die Bietkarten werden in einer Reihe von links nach rechts (bzw. bei Verwendung von speziellen Linkshänder-Bietkarten von rechts nach links) horizontal zum Spieler so gelegt, dass sie einander überlagern, aber jede Ansage in der Bietsequenz sichtbar bleibt. Nicht gemachte Ansagen dürfen nicht sichtbar sein, und eine in Unordnung geratene Kartenreihe muss vom betreffenden Spieler unverzüglich geordnet werden. Eine unkorrekt sichtbar gemachte Bietkarte kann einen berechtigten Score zur Folge haben, wenn der Turnierleiter zu der Auffassung kommt, dass ein Gegner dadurch irreführt wurde oder der Partner eine nicht regelkonforme Information erhalten haben könnte. Nach Ende der Reizung verbleiben alle Bietkarten solange auf dem Tisch, bis das erste Ausspiel aufgedeckt und die Klärungsphase beendet ist (vgl. § 41C TBR); erst danach werden alle Bietkarten in die Bietboxen zurückgesteckt. Der Turnierleiter kann anordnen, dass die Bietkarten mit dem Endkontrakt bis zum Ende des Spiels auf dem Tisch liegen bleiben sollen. Es dürfen keine Bietkarten auf dem Tisch liegen, die nicht zur aktuellen Reizung gehören; das gilt auch für Stopp- und Alert-Karten.

2. Gültige Ansagen

Eine Ansage gilt als abgegeben, wenn eine Bietkarte mit offensichtlichem Vorsatz aus der Bietbox entnommen wurde. Jeder Spieler ist gehalten, seine Entscheidung zu treffen, bevor er irgendeine Karte in der Bietbox berührt. Zwischen Ansagen zu wählen und dabei verschiedene Bietkarten zu berühren, stellt eine nicht regelkonforme Information für den Partner dar und kann einen berechtigten Score gemäß § 16 TBR zur Folge haben.

3. Wegräumen der Bietkarten

Wenn ein Spieler entgegen des in Nr.1 oben ausgesprochenen Gebots, alle Bietkarten bis zum Ende der Klärungsphase auf dem Tisch liegen zu lassen, seine Bietkarte(n) in der offensichtlichen Absicht zu passen vom Tisch nimmt, wird angenommen, dass er tatsächlich gepasst hat.

(D) Die Verwendung der Stopp- und der Alert-Karte unterliegt folgenden Regeln:

1. Stoppregel

Vor Geboten, die der Stoppregel nach § 17 unterliegen, hat der betreffende Spieler, anstatt „Stopp“ zu sagen, die Stopp-Karte deutlich sichtbar auf den Tisch zu legen. Die Freigabe der Reizung erfolgt anstelle von „Go“ durch Entfernen der Stopp-Karte. Im Übrigen gilt § 17 entsprechend.

2. Alertieren

Bei Ansagen, die der Partner gemäß § 15 alertieren muss, legt er die Alert-Karte auf den Tisch. Dabei hat der Alertierende sicherzustellen, dass die Gegner das Alertieren bemerken.

§ 19: Screens

(A) Beschreibung des Verfahrens

1. Die Nord- und Ost-Spieler sitzen auf derselben Seite des Screens. Der Ablauf ist wie folgt: Nord legt das Board auf den Schlitten und die Screenöffnung wird komplett geschlossen (und bleibt auch während der Dauer der Reizphase geschlossen). Die Spieler entnehmen ihre Karten dem Board und der Schlitten wird unter der geschlossenen Öffnung auf die Screenseite mit dem Teiler geschoben.
2. Ansagen werden unter Verwendung von Bietboxen gemacht. Jeder Spieler platziert seine gewählte Ansage auf dem Schlitten, der zu dieser Zeit nur auf der Seite des Spielers sichtbar ist. Die erste Ansage eines Spielers soll die linke Begrenzung des Schlitten-Segments berühren, das ihm am nächsten ist. Alle Ansagen müssen sichtbar sein und sich in einer geraden Linie von links nach rechts und mit immer demselben Abstand zur vorherigen Ansage überlappen. Die Spieler sollten darauf achten, dass diese Aktionen so leise wie möglich vonstattengehen.
3. Bei der Verwendung von Screens gilt eine Ansage als „abgegeben“, wenn sie auf den Schlitten gelegt und losgelassen wurde. Wenn ein Spieler eine oder mehrere Bietkarten in der offensichtlichen Absicht zu passen vom Schlitten nimmt, wird angenommen, dass er tatsächlich gepasst hat.
4. Nachdem die Spieler auf derselben Seite des Screens ihre Ansagen abgegeben haben, schiebt (je nachdem) Nord oder Süd den kompletten Schlitten unter der Mitte des Screens hindurch, sodass er nur für die Spieler auf der anderen Seite sichtbar ist, worauf diese in gleicher Weise ihre Ansagen abgeben und der Schlitten zurückgeschoben wird. Dieses Verfahren wird solange wiederholt, bis die Reizung abgeschlossen ist. Es wird als wünschenswert angesehen, dass die Spieler die Verweildauer des Schlittens auf ihrer Screenseite zufällig variieren.
5. Beide Seiten sind dafür verantwortlich sicherzustellen, dass die komplette Reizung auf jeder Seite des Screens sichtbar ist.
6. Nachdem alle vier Spieler die Gelegenheit hatten, die Reizung nach deren Ende zu begutachten (gleichbedeutend mit dem Recht, die Reizung wiederholen zu lassen), stecken die Spieler ihre Bietkarten in ihre eigene Bietbox zurück.
7. An dieser Stelle nimmt der voraussichtliche Dummy oder Alleinspieler den Schlitten vom Tisch und belässt nur das Board in der Mitte des Tisches, wo es während des Spiels verbleibt.
8. Das erste Ausspiel muss gemacht werden, bevor der Screen geöffnet wird und nur der Dummy oder der Alleinspieler dürfen den Screen öffnen oder (durch Klopfen) anzeigen, dass er geöffnet werden soll. Nach Ende des Spiels wird der Schlitten wieder auf den Tisch gelegt.
9. Nachdem das erste Ausspiel aufgedeckt worden ist, wird der Screen so weit geöffnet, dass alle Spieler die Karten des Dummys und die gespielten Karten sehen können. Wenn ein Gegenspieler eine Karte sichtbar macht und – aufgrund des Screens – der Alleinspieler diese nicht sieht, darf der Dummy auf die Regelwidrigkeit hinweisen.

10. Beim Ausspielen oder Zugeben müssen die Gegenspieler sorgfältig darauf achten, die Karten immer in derselben Weise zu spielen und abgelegte Stiche müssen senkrecht bzw. waagrecht und in einem gleichbleibenden Abstand zur vorherigen Karte abgelegt werden, wie es § 65 TBR verlangt, um die Besitzrechte dieses Stiches zu bestimmen. Das Verletzen dieser Platzierungs-Bestimmungen kann eine Strafe nach sich ziehen.

(B) Alerts und Erklärungen

1. Ein Spieler, der eine alertpflichtige Ansage abgibt (vgl. § 15), muss seinen Screenpartner alertieren und sein Partner muss auf der anderen Screenseite alertieren, wenn der Schlitten dort ankommt. Das Alert hat dadurch zu geschehen, dass die Alert-Karte in einer Weise gelegt wird, dass sie vom Screenpartner deutlich gesehen wird. Es liegt in der Verantwortlichkeit des alertierenden Spielers sicherzustellen, dass der Screenpartner das Alert gesehen hat. Es ist eine bewährte Verfahrensweise für einen Gegner, wenn er in irgendeiner Weise das Alert bestätigt.
2. Während der Reizung kann ein Spieler jederzeit von seinem Screenpartner schriftlich die vollständige Erklärung einer gegnerischen Ansage verlangen. Der Screenpartner antwortet ebenfalls schriftlich.
3. Zu allen Zeiten, vom Beginn der Reizung bis zum Ende des Spiels, erhält ein Spieler Informationen über die Bedeutung von Ansagen und Erklärungen nur von seinem Screenpartner. Aus diesem Grund darf der Turnierleiter während der Reizung und des Spiels keine Nachfragen auf Wunsch eines Spielers auf der anderen Screenseite tätigen. Fragen während der Spielphase sollten schriftlich und bei geschlossenem Screen erfolgen. Der Screen wird wieder geöffnet, nachdem die Antwort erfolgt ist.
4. Hinter Screens gibt es keine Sofortauskünfte.

(C) Abänderungen von Berichtigungen, wenn Screens im Einsatz sind

1. Eine Regelwidrigkeit, die durch den Screen geschoben wurde, unterliegt den normalen Regeln mit folgenden Bestimmungen:
 - a. Eine unzulässige Ansage (siehe § 35 TBR) muss korrigiert werden;
 - b. Begeht ein Spieler eine Regelwidrigkeit und schiebt sein Screenpartner diese versehentlich (anderenfalls kann § 72C TBR zur Anwendung kommen) durch den Screen, so hat letzterer die Aktion in Fällen, wo sonst der linke Gegner sie annehmen kann, für seine Seite angenommen.
2. Bevor eine Regelwidrigkeit den Screen passiert hat, sollen der Schuldige oder der Screenpartner den Turnierleiter darauf aufmerksam machen. Nicht-regelkonforme Ansagen dürfen nicht angenommen werden und sollen ohne weitere Berichtigungen richtiggestellt werden (aber siehe 1b oben). Jede andere Regelwidrigkeit soll berichtigt werden und der Turnierleiter stellt sicher, dass nur die regelkonforme Reizung den Screen passiert.

Kein Spieler auf der anderen Seite des Screens soll von dem Vorkommnis in Kenntnis gesetzt werden, es sei denn, die Anwendung einer Regel verlangt dies.

3. Der Screenpartner sollte versuchen, ein erstes Ausspiel von der falschen Seite zu verhindern. Jedes erste Ausspiel von der falschen Seite soll ohne weitere

Berichtigung zurückgenommen werden, wenn der Screen noch nicht geöffnet war. Anderenfalls gilt:

- a. Wurde der Screen ohne Zutun der alleinspielenden Seite geöffnet (und hat der andere Gegenspieler nicht offen ausgespielt), findet § 54 TBR Anwendung.
 - b. Wenn die alleinspielende Seite den Screen geöffnet hat, gilt das Ausspiel als angenommen. Der voraussichtliche Alleinspieler wird zum tatsächlichen Alleinspieler (siehe §§ 54B1 und B2 TBR). § 72C TBR kann zur Anwendung kommen.
 - c. Wenn die gegenspielende Seite zwei offene Ausspiele produziert hat, ist das falsche Ausspiel eine Strafkarte.
 - d. Im Falle einer sichtbar gemachten Karte durch die alleinspielende Seite siehe § 48 TBR.
4. Wurde eine alertpflichtige Ansage abgegeben, siehe Abs. B.
 5. Wenn ein Spieler mehr Zeit für die Abgabe einer Ansage verwendet, als er das normalerweise tut, ist es keine Regelwidrigkeit, wenn dieser Spieler auf die Tempoabweichung aufmerksam macht. Sein Screenpartner soll dies hingegen nicht tun.
 6. Kommt ein Spieler auf der Screenseite, die den Schlitten empfangen hat, zu der Auffassung, es habe eine Tempoabweichung gegeben und diese könne eine Unerlaubte Information zur Folge haben, sollte er gemäß § 16B2 TBR den Turnierleiter rufen. Dieser Ruf darf zu beliebiger Zeit vor dem ersten Ausspiel und dem Öffnen des Screen getätigt werden.
 7. Das Versäumnis, wie in Nr.6 beschrieben zu handeln, kann den Turnierleiter zu der Annahme bewegen, dass es der Partner war, der auf die Tempoabweichung aufmerksam machte, und der Turnierleiter kann durchaus entscheiden, dass die Verzögerung nicht bemerkt wurde und deshalb keine Unerlaubte Information vorliegt. Eine Verzögerung beim Schieben des Schlittens bis hin zu 20 Sekunden wird als nicht-signifikant betrachtet.
 8. Wenn allerdings die Spieler das Tempo, mit dem der Schlitten hin- und hergeschoben wird, nicht zufällig variieren, so wie es gemäß Abs. A3 gewünscht ist, kann auch eine Verzögerung von weniger als 20 Sekunden durchaus als signifikant betrachtet werden.

§ 20: Computerteilungen

- (A) In Anwendung von § 6E TBR dürfen nicht nur handgemischte Verteilungen, sondern auch durch Computerprogramme generierte Verteilungen verwendet werden. Bei der Verwendung computergenerierter Verteilungen sind nachstehende Richtlinien zu beachten.

(B) Sicherheitsvorkehrungen

1. Kein Teilnehmer darf die Verteilungen bereits vor dem Turnier kennen. Es sind geeignete Vorkehrungen zu treffen, um dies sicherzustellen.

Sollte trotzdem der Turnierleiter der Auffassung sein, dass Verteilungen vor dem Spielen Teilnehmern bekannt sein könnten, soll er diese nicht mehr spielen lassen bzw. bereits gespielte Boards annullieren.

2. Es darf nicht vorkommen, dass derselbe Satz von Verteilungen zu späterer Zeit nochmals verwendet wird, außer dass bei Turnieren nach § 2 Nr.1 und 5 bewusst z. B. *Meisterschaftshände* eingesetzt werden können.

(C) Auswahl der Verteilungen

1. Jede theoretisch mögliche Verteilung muss generierbar sein.
2. Keine generierte Verteilung darf ausgefiltert werden. Sie sind in der Reihenfolge zu verwenden, in der sie erzeugt wurden.
3. Die Verteilungen sollten, über eine große Anzahl betrachtet, statistischen Tests genügen, insbesondere im Hinblick auf die Verteilung der Farben und die Verteilung von Assen, Königen, Damen und Buben auf die vier Himmelsrichtungen.

§ 21: Rechtsweg, Rechtsmittel

(A) Eröffnung des Rechtswegs, Protestgebühr

Die erstinstanzliche Zuständigkeit über den Protest gemäß §§ 92 und 93 TBR gegen Entscheidungen des Turnierleiters, das von den Beteiligten einzuhaltende Verfahren und die gegen die erstinstanzliche Entscheidung zulässigen Rechtsmittel richten sich nach § 6 VO.

- (B) Der Turnierleiter hat den Fall auf dem vorgesehenen TSG-Formular (Anhang D) schriftlich festzuhalten und die Protestgebühr (siehe § 4 Abs.2 VO) einzuziehen. Wird der Protest vor Verhandlungsbeginn zurückgenommen, so wird die Protestgebühr zu zwei Dritteln zurückerstattet; ein Drittel steht dem Turnierveranstalter zu. Jeder Protest sollte zeitnah vor dem zuständigen Gremium verhandelt und entschieden werden.

(C) Das Ergebnis eines Rechtsmittels beim zuständigen Gericht beeinflusst

1. das Resultat eines KO-Matches nur, wenn die Entscheidung vor dem planmäßigen Beginn der nächsten Runde getroffen werden kann;
2. die Einteilung der folgenden Phase bei Turnieren mit Qualifikationsphasen nur, wenn die Entscheidung vor dem planmäßigen Beginn der folgenden Phase getroffen werden kann;
3. die Einteilung der folgenden Runde(n) bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System frühestens ab dem Zeitpunkt einer Entscheidung.

- (D) Im Bereich des DBV sollte bei allen TSG-Verfahren das in Anhang D abgedruckte Formular verwendet werden, um Verfahrensfehler zu vermeiden. Sollte in einem Turnier

dieses Formular nicht zur Verfügung stehen, so soll der Turnierleiter das verwendete Schriftstück in Anlehnung an den in Anhang D vorliegenden Abdruck des Formulars gestalten und die Gerichte ebenfalls hierum ersuchen. Die Formulare sind zeitnah durch den Turnierleiter an die Geschäftsstelle des DBV weiterzuleiten.

§ 22: Disziplinarmaßnahmen, Standard-Strafmaß

- (A) Bei einem Verstoß gegen die in §§ 72 ff. TBR festgelegten Verhaltensregeln oder die Richtlinien nach Anhang A sowie bei sonstigem unsportlichen Verhalten ist der Turnierleiter nach § 91 TBR berechtigt und, je nach Schwere des Verstoßes, zur Aufrechterhaltung der Ordnung verpflichtet, eine der folgenden Disziplinarmaßnahmen zu ergreifen:
1. Verwarnung des / der Schuldigen;
 2. Punktabzug für die schuldige Partei;
 3. Ausschluss des / der Schuldigen für den laufenden Durchgang oder einen Teil des Durchgangs;
 4. Disqualifikation des Teilnehmers nach Maßgabe des § 91B TBR.
- (B) Jedes TSG wie auch die Disziplinargerichte des DBV, der RV und der Mitgliedsvereine des DBV sind ermächtigt, die in Abs. A genannten Maßnahmen autonom zu verhängen. Hinsichtlich einer Berufung wird auf § 8 VO verwiesen.
- (C) Einbindung des Disziplinaranwalts
1. Disziplinarmaßnahmen nach Abs. A3 und A4 sind der DBV-Geschäftsstelle zur Weiterleitung an den Disziplinaranwalt zu melden.
 2. Bei einer Disqualifikation gemäß Abs. A4 ist der Fall unmittelbar dem Disziplinaranwalt mit zu melden.

Das weitere Verfahren richtet sich nach § 5 VO.

(D) Standard-Strafmaß

1. Bei Verstößen gegen das vorgesehene Verfahren ist der Turnierleiter wie auch ein TSG und ein Sportgericht des DBV, der RV und der Mitgliedsvereine berechtigt, Verfahrensstrafen (vgl. § 90 TBR) gegen einen Teilnehmer auszusprechen. Diese reichen üblicherweise von einer Verwarnung bis hin zu Punktabzügen, wobei in den meisten Fällen zunächst eine Verwarnung angebracht ist, es sei denn eine bestimmte Regel fordert unmittelbar eine Strafe (z. B. *Verfälschtes Board oder langsames Spielen im Teamturnier*). Bei mildernden Umständen kann eine Verfahrensstrafe geringer als vorgesehen, bei wiederholten Verstößen und / oder erschwerenden Umständen kann sie auch härter ausfallen.
2. Eine Verfahrensstrafe soll immer in der finalen Scoreform verhängt werden, d. h. bei Paarturnieren in MP bzw. IMPs, bei Teamturnieren mit SP-Abrechnung in SP und bei

Teamturnieren mit KO-Abrechnung in IMPs. Bei ggf. abweichenden Abrechnungsmethoden (vgl. § 26A bzw. § 36A) hat dies analog zu erfolgen.

3. Zur Vereinheitlichung der Strafen sollen die Strafen als Vielfaches eines Standard-Strafmaßes ausgewiesen werden und der Turnierleiter ist dafür verantwortlich, dass dies gem. Abs. 2 in die finale Scoreform umgerechnet wird. Das Standard-Strafmaß für die gängigen Scoreformen beträgt:
 - a. bei Paarturnieren mit MP-Abrechnung: 25% eines Maximal-Tops;
 - b. bei Paarturnieren mit IMP-Abrechnung: 5 IMP (bei TOTAL-IMPs-Abrechnung ist dieser Wert mit (maximaler Anzahl Anschriften – 1) zu multiplizieren und bei CROSS-IMPs anschließend wieder durch die maximale Anzahl von Anschriften zu dividieren);
 - c. bei Teamturnieren mit SP-Abrechnung: 1 SP;
 - d. bei Teamturnieren mit KO-Abrechnung: die Quadratwurzel der Anzahl der Boards, die in dem Segment bzw. Kampf (wenn ohne Segment-Einteilung gespielt wurde) regulär gespielt werden sollten, ausgesprochen in IMPs, wobei alle Nachkommastellen zur nächst-höheren ganzen Zahl aufgerundet werden (*werden zum Beispiel 12 Boards pro Segment gespielt, entspricht das Standard-Strafmaß für dieses KO-Match 4 IMP*).

III. Bestimmungen für Paar- und Individualturniere

Die folgenden Bestimmungen gelten auch für Individualturniere und Paarturniere mit IMP-Auswertung, soweit dem nicht Besonderheiten der jeweiligen Turnierform entgegenstehen.

§ 23: Movement

- (A) Anzahl Boards pro Runde
Bei der Auswahl des Movements soll der Turnierleiter berücksichtigen, dass jedes Paar gegen möglichst viele konkurrierende Paare mindestens zwei Boards spielt. Dazu sollen im Allgemeinen Runden mit zwei Boards gespielt werden; nur bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) können auch Runden mit drei, vier oder ausnahmsweise mehr Boards gespielt werden, bei Turnieren mit mehreren Durchgängen auch eine unterschiedliche Anzahl von Boards pro Runde in verschiedenen Durchgängen.
- (B) Wahl des Movements
Bei der Auswahl des Movements ist der Turnierleiter verpflichtet, dafür zu sorgen, dass jedes Paar möglichst viele der im Spiel befindlichen Boards spielt, wobei jedoch auch die Einfachheit des Ablaufs zu berücksichtigen ist. Ein Movement, bei dem ein Paar weniger als 75% der im Spiel befindlichen Boards spielt, ist unzulässig (dabei wird ein Movement nicht deshalb unzulässig, weil aufgrund einer ungeraden Anzahl von Paaren einige Paare eine Aussetzrunde haben und deshalb weniger Boards als andere spielen). Bei geringer Teilnehmerzahl (in der betreffenden Klasse) soll wahlweise ein Howell-, verkürztes Howell-, Mitchell- oder Scrambled-Mitchell-Movement verwendet werden. Bei höherer Teilnehmerzahl muss ein Movement mit mehreren parallel spielenden Abteilungen gewählt werden. Im Allgemeinen wird in diesen Abteilungen ein Mitchell-Movement mit duplizierten Boards oder ein kombiniertes Mitchell-Howell-Movement verwendet.
- (C) Setzen von Paaren
Bei der Zusammenstellung der Linien hat der Turnierleiter die spielstärksten Paare (ca. 20% aller Paare) gleichmäßig auf die Linien zu verteilen (zu setzen). Wenn in einem Durchgang die Linie nicht ganz durchgespielt wird, so ist darauf zu achten, dass die gesetzten Paare gegeneinander spielen.
- (D) Boards pro Durchgang
Turniere nach § 2 Nr.2–4 und 6 sollen in mehreren Durchgängen gespielt werden. Dabei sollen pro Durchgang mindestens 10 und in der Regel maximal 33 Boards gespielt werden. In verschiedenen Durchgängen kann die Anzahl der Boards durchaus variieren, bei Turnieren mit Matchpunkt-Abrechnung nach § 78A TBR und bei Turnieren mit TOTAL-IMPs-Abrechnung sollte jedes Board während des gesamten Turniers (bzw. jeder Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finalrunden) jedoch gleich oft gespielt werden, sodass das maximal erzielbare Resultat (Top) für alle Boards gleich ist. Falls dennoch einzelne Boards oder Boards eines ganzen Durchgangs seltener gespielt werden als andere, so sind diese entsprechend § 28 zu bewerten.

- (E) Gegen das Movement oder die vom Turnierleiter erstellte Einteilung besteht kein Einspruchs- oder Protestrecht. Bei Verstößen des Turnierleiters gegen Bestimmungen dieser TO hat der Turnierveranstalter das zuständige DBV-Präsidiumsmitglied, Ressort Sport, zu unterrichten. Soweit dort vorgesehen, können auch Maßnahmen gemäß der TLO ergriffen werden.

§ 24: Stellvertreter

- (A) Wurde ein Spieler gemäß § 91 TBR vom Turnierleiter suspendiert oder fällt ein Spieler während des Turniers wegen akuter Erkrankung oder wegen anderer unvorhersehbarer Umstände aus, so soll der Turnierleiter nach seinem Ermessen einen Spieler als Stellvertreter bestellen (oder ausnahmsweise und so kurz wie möglich selbst einspringen, vgl. aber § 9C), falls seiner Meinung nach der angegebene Grund stichhaltig ist. Der Turnierleiter hat nach dem Einsatz eines derartigen Ersatzspielers alsbald das TSG (bzw. die zuständige erste Protestinstanz gemäß VO) zu informieren. Das TSG soll dann das Ergebnis des Turniers bestehen lassen, es sei denn, es ist der Meinung, der Ersatzspieler sei ein wesentlich besserer Spieler als der Ersetzte, in welchem Fall alle Scores des Paares, die mit dem Ersatzspieler erzielt wurden, zu annullieren sind (für die Gegner siehe Abs. C). Der Turnierleiter kann aber auch das Paar ersatzlos streichen oder durch ein neues Paar ersetzen. Gegen eine Entscheidung des Turnierleiters ist in diesem Fall kein Protest möglich.
- (B) Die Rechte von Stellvertretern und vertretenen Spielern sind wie folgt geregelt:
1. In einem Turnier mit nur einem Durchgang scheidet ein Teilnehmer aus, wenn er weniger als 50% der Boards gespielt hat. Der Stellvertreter übernimmt sämtliche Rechte (CP, Preise, Titel), sofern er mehr als 50% der Boards gespielt hat. Haben Stellvertreter und vertretener Spieler beide genau 50% der Boards gespielt, so erwirbt der Spieler die Rechte, der zuletzt gespielt hat.
 2. In einem Turnier mit zwei oder mehr Durchgängen scheidet ein Teilnehmer aus, wenn er für mindestens einen vollen Durchgang einen Stellvertreter hat. Der Stellvertreter kann seinerseits die Rechte nur erwerben, wenn er höchstens einen vollen Durchgang versäumt hat.
 3. Kein Spieler darf Stellvertreter sein, der vorher als regulärer Spieler an dem betreffenden Durchgang teilgenommen oder als Zuschauer noch zu spielende Boards gesehen hat.
 4. Bei Stellvertretern, die gegen obige Bestimmungen verstoßen oder ohne die Zustimmung des Turnierleiters spielen, scheidet der ursprüngliche Spieler, der Stellvertreter und deren Partner aus.
- (C) Scheidet ein Paar ersatzlos aus, so behalten die von ihm erzielten Scores Gültigkeit, sofern das Paar mindestens ein Drittel der insgesamt bei dem Turnier zu spielenden Boards oder einen vollen Durchgang gespielt hat. Andernfalls sind alle Scores dieses Paares zu annullieren. Die Gegner, die gegen das Paar so kein Ergebnis erzielen konnten, erhalten für diese Boards Plusdurchschnitt nach § 28E, aber § 11 Nr.3 ist zu beachten.

§ 25: Eintragungen

- (A) Bei allen Paar- oder Individualturnieren ist auf dem Boardbegleitzettel jeweils das Diagramm der Austeilung aufzuschreiben. Bei Turnieren nach § 2 Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter Ausnahmen von dieser Verpflichtung zulassen.
- (B) Für vollständige Eintragungen des Ergebnisses ist der Nord-Spieler verantwortlich, für die Kontrolle der Ost-Spieler. Bei nicht aufzuklärenden Diskrepanzen zwischen Kontrakt / Resultat und Ergebnis in Punkten zählt Letzteres. Falls Eintragungsfehler auf dem Boardbegleitzettel bemerkt werden, soll sofort der Turnierleiter verständigt werden. Es ist verboten, die Scores anderer Paare eigenmächtig zu verbessern oder abzuändern; Verstöße sollen disziplinarisch geahndet werden.
- (C) Die Möglichkeiten für nachträgliche Änderungen sind generell in § 79 TBR geregelt. Abweichend davon gilt:
 - 1. Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.1 läuft die Korrekturfrist 1 Woche nach Turnierende ab.
 - 2. Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen gilt für Durchgänge, die am selben oder an aufeinander folgenden Tagen stattfinden (mit Ausnahme des letzten dieser Durchgänge), dass die Korrekturfrist nicht früher als 15 Minuten vor Beginn des folgenden Durchgangs abläuft.
 - 3. Werden in den letzten 5 Minuten dieser Frist eine oder mehrere Ergebnisänderungen bekanntgegeben, so verlängert sich die ursprüngliche Frist um weitere 5 Minuten.
 - 4. Nach Ende des Turniers kann bei Turnieren gemäß § 2 Nr.2–4 und 6 die Frist vorzeitig beendet werden, wenn kein Teilnehmer nach Aufruf durch den Turnierleiter widerspricht. Eine derartige Verkürzung der Frist führt zu einem zeitgleichen Ablauf der Protestfrist.
- (D) Die Erfassung des Ergebnisses kann auch mittels digitaler Eingabegeräte erfolgen. Für das Eintragen ist auch in diesem Fall der Nord-Spieler und für die Kontrolle der Ost-Spieler verantwortlich. Hierbei ist nicht nur der Score relevant, sondern auch die Boardnummer und ggf. das exakte Ausspiel. Den Boards kann trotzdem ein Boardbegleitzettel beigelegt werden, welcher Teiler, Gefahrenlage sowie die Verteilung enthält.

§ 26: Turnierauswertung

- (A) Score-Verfahren
Paar- und Individualturniere können grundsätzlich nach vier verschiedenen Verfahren ausgerechnet werden:
 - 1. Matchpunktverfahren (§ 78A TBR);
 - 2. Butler-Methode (§ 78B TBR);
 - 3. IMPs-across-the-field (§ 78B TBR); oder
 - 4. Gesamtpunktverfahren (§ 78C TBR).

Das übliche Score-Verfahren ist das Matchpunktverfahren, wobei eine Score-Einheit einem Matchpunkt (MP) entspricht. Das Gesamtpunktverfahren soll nur bei einem nicht-gescrambleten Mitchell-Movement, in dem alle Teilnehmer alle Boards spielen, Anwendung finden. Alle vom Matchpunktverfahren abweichenden Verfahren sind in der Turnier-Ausschreibung ausdrücklich anzukündigen.

(B) Nachkommastellen

1. Bei Abrechnung ohne Computer sollen die Punkte einzelner Boards sowie Strafpunkte auf 1/10 MP / IMP berechnet und die Summen jedes Paares / Spielers für den gesamten Durchgang dann auf volle Punkte gerundet werden, wobei 0,5 auf 1 zu runden ist.
2. Bei Abrechnung mit Computer:
 - a. Jedes Board sowie Strafpunkte und Punktübernahmen aus Qualifikationsrunden o. ä. sind mit voller Genauigkeit (mindestens aber auf 1/1000 MP / IMP) zu berechnen und möglichst nicht zu runden (wenn doch, dann ist 0,0005 auf 0,001 zu runden).
 - b. Das Durchgangsergebnis eines Paares soll dann auf 1/10 MP / IMP gerundet werden, wobei 0,05 auf 0,1 zu runden ist.
 - c. Nur für die Darstellung von Einzelergebnissen (*Boards, Strafpunkte, carry over, etc.*) auf Boardzetteln, Privatscores o. ä. soll der auf 1/10 MP / IMP gerundete Wert ausgegeben werden. Hierbei sei klargestellt, dass die Aufsummierung aller Einzelwerte nicht exakt dem Durchgangsergebnis entsprechen muss.
3. Rundungen erfolgen ungeachtet des Vorzeichens stets mit der absoluten Zahl; zum *Beispiel: +13,5 auf +14,0, -12,05 auf -12,1, -12,04 auf -12,0, -11,3333333 auf -11,333.*

(C) Einsicht in die Boardbegleitzettel

Zum Zweck der Einsichtnahme und Kontrolle durch die Teilnehmer sind die Boardbegleitzettel sofort nach Fertigstellung der Abrechnung des betreffenden Durchgangs auszulegen. Für die Berichtigung von Scorefehlern gelten die Fristen nach § 25, ggf. i. V. mit den Bestimmungen des § 79C TBR.

(D) Aufbewahrung der Boardbegleitzettel

Nach Ende des Turniers sind die Boardbegleitzettel mindestens bis zum Ablauf der Korrekturfrist durch den Turnierveranstalter aufzubewahren und auf Wunsch den Teilnehmern zur Einsichtnahme zur Verfügung zu stellen.

(E) Frequenztafeln

Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.3, 4 und 6 ist darüber hinaus den Teilnehmern zumindest in der obersten Klasse durch Frequenztafeln die Gelegenheit zur Kontrolle der Scores zu geben. Falls das Ergebnis eines Durchgangs Einfluss auf die Einteilung des nächsten Durchgangs hat (Qualifikation), müssen die Boardbegleitzettel und ggf. Frequenztafeln spätestens 30 Minuten vor Beginn des nächsten Durchgangs ausgelegt werden. Anstelle von Frequenztafeln können auch aussagekräftige Boardausdrucke oder vom Turnierveranstalter / Turnierleiter erstellte sog. Privatscores mit Paarnummern, Scores und Matchpunkten / IMPs ausgegeben werden. Abs. C Satz 2 ist zu beachten. Die Frist nach

Satz 2 kann durch den Turnierleiter verkürzt werden, wenn hiergegen nach Aufruf kein Widerspruch erhoben wird.

(F) Qualifikationsdurchgänge

Bei Turnieren mit zwei oder mehr Durchgängen können einer oder mehrere als Qualifikationsdurchgänge bestimmt werden, um die Teilnehmer für die nachfolgenden Durchgänge zu ermitteln. In diesem Fall hat der Turnierleiter möglichst genau vor Turnierbeginn bekanntzugeben:

1. Die Anzahl der Paare, die sich für die jeweiligen Klassen qualifizieren;
2. Die Methode, nach welcher diese Paare ermittelt werden; und
3. Die Kriterien, nach denen (wenn überhaupt) Punkte aus den Qualifikationsdurchgängen für die nächste Turnierphase übernommen werden. Dabei dürfen Boards von Qualifikationsdurchgängen nicht höher bewertet werden als Boards von nachfolgenden Durchgängen.
4. Eine Alternative zur wertmäßigen **Punktübernahme** kann auch eine lineare Form der **Punktvorgabe** sein. Dabei erhält der Letzt-Platzierte Teilnehmer 0 MP / IMP und der Best-Platzierte einen vorher festgelegten MP / IMP-Wert (z. B. *2 Tops der folgenden Turnierphase*) und alle Teilnehmer dazwischen MP / IMP in gleichen Abständen entsprechend ihres Ranges nach der Qualifikation.

(G) Platzierung, Punktgleichheit

Wenn alle Paare während des gesamten Turniers die Achse nicht wechseln, muss für jede Achse eine separate Rangliste erstellt werden, andernfalls sind alle Paare in eine Rangliste aufzunehmen. Die Platzierung bei einem Turnier und auch nach einer Qualifikationsphase erfolgt nach dem insgesamt erzielten MP / IMP-Score, wobei je nach Berechnungsmethode 1 MP / IMP (nach Abs. B1) bzw. 0,1 MP / IMP (nach Abs. B2) entscheidet. Bei gleichen Scores sind die Paare grundsätzlich auf den gleichen Rang zu setzen. Der Turnierveranstalter kann jedoch vor Turnierbeginn festlegen, dass für die Preiszuteilung eine Reihenfolge dieser Paare erstellt wird. Am Ende einer Qualifikationsphase muss dies für die Paare geschehen, bei denen es für die Ermittlung der weiteren Teilnahme oder zum Übergang in eine andere Klasse erforderlich ist.

(H) Reihenfolge bei Punktgleichheit

Wenn nach Abs. G vorgesehen ist, bei Punktgleichheit eine Reihenfolge zu ermitteln, ist wie folgt zu verfahren:

1. Die punktgleichen Paare werden danach platziert, wie viele MP / IMPs sie gegen das bestplatzierte Paar (und die mit diesem Paar unter Umständen punktgleichen Paare) im Durchschnitt pro Board erzielt haben, gegen das (die) alle punktgleichen Paare gespielt haben (hierunter fallen auch Boards, bei denen in Prozent zugewiesene Ergebnisse – z. B. *60%/40%* – in MP / IMPs umgerechnet wurden). Falls auch dieses nicht ausreicht, wird das Verfahren solange mit dem jeweils nächstplatzierten derartigen Paar durchgeführt, bis eine Reihenfolge feststeht.
2. Ist eine Platzierung danach nicht möglich, weil die Paare keine gemeinsamen Gegner hatten, entscheidet der direkte Vergleich. Haben die Paare nicht gegeneinander gespielt oder haben beide Paare exakt gleich viele MP / IMP gegeneinander erzielt, so sind sie auf den gleichen Platz zu setzen. Sofern eine unterschiedliche Platzierung unumgänglich ist, entscheidet das Los.

(I) IMP-Abrechnung nach der sog. Butler-Methode

1. Zur Errechnung der IMPs ist ein Durchschnittsscore (= Datumsscore) wie folgt zu ermitteln: Der Datumsscore ist das arithmetische Mittel aller Anschriften (siehe aber folgende Nr.2), wobei die ermittelte absolute Zahl auf volle 10 Punkte zu runden ist (*Beispiele: -385 wird auf -390, +205 wird auf +210 aufgerundet, während +204,99 auf +200 und -384 auf -380 abgerundet wird*).
2. Bei mehr als 4 Anschriften pro Board kann der Turnierveranstalter vor Beginn des Turniers / Durchgangs festlegen, dass für die Ermittlung des Datumsscores jeweils (gerundet) 1/7 der besten und 1/7 der schlechtesten Scores unberücksichtigt bleiben. Den Anteil der Streichresultate hat der Turnierleiter vor Beginn des Turniers / Durchgangs bekanntzugeben. Die zu streichende Anzahl von Scores muss pro Board abhängig von der Anzahl der Anschriften bestimmt werden.
3. Die erzielten Punkte werden durch Vergleich mit dem Datumsscore gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet; sie stellen für das jeweilige Board den Score dar.
4. Die Ausschreibung für das Turnier kann vorsehen, dass die gegen einen Gegner erzielte IMP-Summe gemäß § 36B in Siegpunkte umgerechnet wird. Dazu muss die IMP-Summe ggf. zuvor auf volle IMP gerundet werden, wobei 0,5 auf 1 zu runden ist.

(J) IMPs-across-the-field

Es gibt hierbei zwei unterschiedliche Verfahren zur Berechnung des Scores für ein Board, TOTAL-IMPs und CROSS-IMPs.

1. TOTAL-IMPs

- a. Das erspielte Ergebnis eines jeden Paares wird einzeln mit allen anderen Ergebnissen verglichen und die jeweilige Differenz gemäß der geltenden IMP-Tabelle in IMPs umgerechnet. Die Summe der so ermittelten IMPs bildet den Score des jeweiligen Boards für das Paar.
- b. Wenn die IMP-Summe analog Abs. I4 in Siegpunkte umgewandelt werden soll, ist zuvor die gemäß Punkt a ermittelte IMP-Summe pro Board durch die Anzahl der Anschriften zu dividieren und gemäß Abs. B zu runden. Siehe dann auch nachfolgend Nr. 3.

2. CROSS-IMPs

Die IMP-Summe wird zunächst wie in Nr.1a berechnet und anschließend durch die Anzahl von Anschriften dividiert und gemäß Abs. B gerundet.

3. Die Ausschreibung für das Turnier kann vorsehen, dass die gegen einen Gegner erzielte IMP-Summe gemäß § 36B in Siegpunkte umgerechnet wird. Dazu muss die IMP-Summe ggf. zuvor auf volle IMP gerundet werden, wobei 0,5 auf 1 zu runden ist.

(K) Scoreprogramme

Zur Sicherstellung der Korrektheit von Score-Programmen bzgl. der Ergebnisermittlung hat der DBV für jedes der Abrechnungsverfahren gemäß Abs. A1–A3 ein gesondertes

Validierungsverfahren für Score-Programme vorgeschrieben und hierfür die Validierungs-Ordnung erlassen.

§ 27: Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel

- (A) **Verfälschen eines Boards**
Jeder Spieler ist verpflichtet, darauf zu achten, dass seine Karten in das korrekte Fach des Boards zurückgesteckt werden. Jedes Paar, das für ein verfälschtes Board gemäß § 87A TBR verantwortlich ist, soll mit Strafpunkten bis zur Höhe des doppelten Standard-Strafmaß belegt werden.
- (B) **Falsches Duplizieren**
Zu Beginn eines jeden Durchgangs können die Teilnehmer aufgefordert werden, Boards zu duplizieren. Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, dass alle Karten in die korrekten Fächer des richtigen Boards gesteckt werden. Wird falsch dupliziert oder ein Board entgegen der Anweisung nicht neu gemischt, werden die beiden Paare an diesem Tisch mit Strafpunkten bis zur Höhe des doppelten Standard-Strafmaßes für das erste und bis zum Standard-Strafmaß für jedes weitere falsch duplizierte oder nicht gemischte Board belegt. Diese Strafpunkte werden auch dann verhängt, wenn ein Paar beim fehlerhaften Duplizieren nicht anwesend war.
- (C) **Nichterkennen eines Duplizierfehlers**
Die Spieler, die ein an einem anderen Tisch dupliziertes Board spielen, haben dieses anschließend auf mögliche Fehler beim Duplizieren zu überprüfen. Das gleiche gilt für alle Spieler in der folgenden Runde; diese ist deshalb um 2 Minuten zu verlängern. Wird ein Duplizierfehler nicht bemerkt, so wird jedes schuldige Paar an diesem Tisch mit Strafpunkten bis zur Höhe des Standard-Strafmaßes für das erste und bis zum halben Standard-Strafmaß für jedes weitere fehlerhafte Board belegt. Die gleiche Regelung gilt für die erste Runde eines Durchgangs, wenn mit vorduplizierten Boards gespielt wird.
- (D) **Vorgang nach Erkennen eines verfälschten Boards**
Der Turnierleiter soll gemäß § 87B TBR feststellen, wann das Board verfälscht wurde, und, sofern die Schuldigen genau bestimmbar sind, die entsprechenden Strafpunkte zuweisen. Wird eine Verfälschung entdeckt, solange weniger als vier Scores mit der falschen Austeilung erzielt wurden, so muss das Board richtig gestellt werden, bei vier oder mehr Scores lässt der Turnierleiter die falsche Austeilung weiterlaufen. Die Scores auf diesem Board werden dann derart in Gruppen eingeteilt, dass in jeder Gruppe alle Scores enthalten sind, die mit der jeweils identischen Austeilung erzielt wurden.
- (E) **Scores eines verfälschten Boards**
Gruppen mit vier oder mehr Scores werden entsprechend § 28 bewertet. Gruppen mit weniger als vier Scores werden wie folgt bewertet:
1. Ein Score: Beide Paare erhalten Plusdurchschnitt nach § 28E.

2. Zwei Scores:
 - a. Bei einem Maximal-Top von 4 wird jeder Score zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 1 MP erhöht.
 - b. Bei einem Maximal-Top von 6 wird jeder Score zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 2 MP erhöht.
 - c. Bei einem Maximal-Top ab 8 gilt: Sind beide Scores identisch, erhalten alle Paare 60%, ansonsten das mit dem besseren Score 65% und das mit dem schlechteren Score 55%.
3. Drei Scores:
 - a. Bei einem Maximal-Top von 6 wird jeder Score zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 1 MP erhöht.
 - b. Bei einem Maximal-Top von 8 wird jeder Score zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 2 MP erhöht.
 - c. Bei einem Maximal-Top ab 10 gilt: Das Paar mit dem besten Score erhält 70%, das mit dem mittleren Score 60% und das mit dem schlechtesten Score 50%. Bei zwei oder drei identischen Scores wird entsprechend aufgeteilt.
4. Wenn ein Paar in vorstehenden Nr.2c oder 3c den besten oder geteilt besten Score erzielt hat, erhält das Paar stattdessen den Prozentsatz aus allen normalen Scores (i. S. § 28A) dieses Durchgangs, sofern dieser höher ist als der Prozentsatz nach vorstehenden Nr.2c oder 3c.

(F) Scores eines Boards mit fehlendem oder unvollständigem Boardbegleitzettel
 Geht der Boardbegleitzettel bei einem Turnier ganz oder teilweise verloren, so ist wie folgt zu verfahren:

1. Der Turnierleiter soll möglichst detaillierte Nachforschungen zur Ermittlung der fehlenden Ergebnisse durchführen. Dabei soll er auf alle verfügbaren Beweismittel zurückgreifen.
2. Im Fall fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel soll der Turnierleiter bis zur Klärung der offenen Scores keine vorläufigen Frequenzen aushängen, um eine Beeinflussung der Beweisfindung auszuschließen.
3. Für alle Anschriften, die durch den Turnierleiter nicht eindeutig geklärt werden können (z. B. *keine Einigung der Parteien auf ein Ergebnis oder ein Ergebnis, das nur von der Seite bestätigt wird, für die das Ergebnis vorteilhaft wäre*), soll er
 - a. allen schuldigen Paaren einen Minusdurchschnitt;
 - b. allen nachweislich unschuldigen Paaren, die das Board vor dem Verschwinden des Boardbegleitzettels gespielt haben, einen Plusdurchschnitt zuweisen.

Dabei ist aber auch § 11 Nr.3 zu beachten.
4. Werden während der Korrekturfrist nach Aushängen der Frequenzen neue Erkenntnisse bekannt, ist das ermittelte Ergebnis daraufhin zu ändern. Die jeweiligen Frequenzen sind erneut auszuhängen.

§ 28: Bewertung weniger oft oder nicht gespielter Boards

(A) Begriffsbestimmungen

1. Normale Scores

Unter normalen Scores sind folgende Scores zu verstehen:

- a. Scores aus Boards ohne besondere Vorkommnisse;
- b. Scores aus verfälschten Boards mit vier oder mehr Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. § 27D);
- c. Scores, die als zugewiesenes Ergebnis nach § 12C1 TBR durch den Turnierleiter oder das TSG entstanden sind.

2. Erspielte Scores

Unter erspielten Scores sind zu verstehen:

- a. alle Scores aus vorstehender Nr.1; sowie
- b. die Scores aus verfälschten Boards mit 2 oder 3 Anschriften in der betrachteten Gruppe (vgl. § 27E).

3. Top

Es ist zu unterscheiden zwischen

- a. dem Top in einem einzelnen Board, der sich aus der Anzahl der normalen Scores, die direkt miteinander verglichen werden, errechnet; und
- b. dem Maximal-Top eines Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen), der sich aus der Höchstzahl von Anschriften, die direkt miteinander verglichen werden, aus allen Boards dieses Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen) ergibt.

4. Durchgang

Bei Durchgängen mit sehr wenigen Boards (< 14) kann der Turnierveranstalter bestimmen, dass für die Anwendung dieses Paragraphen (Abs. E2, Abs. G2, Abs. H) mehrere Durchgänge zusammengefasst werden.

(B) Ausrechnung ohne Computer

1. Bei verfälschten Boards mit Gruppen von vier oder mehr Scores wird jeder Score zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) bewertet und dann um 1 MP für jeden Score in der bzw. den anderen Gruppen erhöht.
2. Fehlen normale Scores auf Grund von nicht gespielten Boards, künstlich berichtigten Scores usw., so sind die verbleibenden Scores zunächst normal nach § 78A TBR (mit vermindertem Top) zu scoren und dann um 1 MP für jeden fehlenden Score zu erhöhen.
3. Werden in einem Turnier mit duplizierten Boards einige Boards nicht in allen Linien gespielt, so ist die Score-Methode für diese Boards zu Beginn des Turniers bekannt zu geben. *Werden z. B. bei einem Turnier mit 2 Linien und 7 Runden pro Durchgang Boards nur in einer Linie gespielt, so gibt es bei diesen nur 7 (anstelle 14) Scores.*

Für die Mehrzahl der Boards ist der Top 26; die Anschriften der nur in einer Linie gespielten Boards sollten in diesem Fall mit 25-21-17-13-9-5-1 MP bewertet werden.

4. Werden ungeachtet der Bestimmungen in § 23D oder durch unvorhersehbare Ereignisse die Boards eines Durchgangs seltener gespielt als in anderen Durchgängen, so sind die MP-Summen dieses Durchgangs entsprechend aufzuwerten. Werden z. B. in einem Durchgang pro Board nur 12 Scores anstelle von 14 in den übrigen Durchgängen notiert, so werden alle Boards dieses Durchgangs zunächst normal mit Top 22 (anstelle 26) bewertet. Anschließend werden die insgesamt in diesem Durchgang erzielten MP mit dem Faktor 26/22 multipliziert und gemäß § 26B gerundet.

(C) Ausrechnung mit Computer

Bei verfälschten Boards mit Gruppen von vier oder mehr Scores sowie bei allen Boards mit weniger Anschriften als der Höchstzahl von Anschriften (i. S. Abs. A3b) – sofern mindestens 4 normale Scores (i. S. Abs. A1) existieren – wird der Score (S) wie folgt errechnet und anschließend gemäß § 26B gerundet. Sind keine 4 normalen Scores vorhanden, wird der Score analog § 27E errechnet.

1. Matchpunkte

Es gibt zwei mathematisch äquivalente Gleichungen, die die Aufwertung beschreiben:

$$S = (N * M + N - n) : n$$

$$S = N : n * (M + 1) - 1$$

Dabei sind M, N und n Platzhalter für folgende Werte:

M = normaler MP-Score in der Gruppe mit vermindertem Top;

N = Höchstzahl von Anschriften, die direkt miteinander verglichen werden, aus allen Boards eines Turniers (bzw. der gesamten Phase eines Turniers mit Ausscheidungs- und Finaldurchgängen);

n = Anzahl von Scores in der betrachteten Gruppe.

2. Butler-Abrechnung

Bei Butler-Abrechnung findet keine Aufwertung statt.

3. TOTAL-IMPs

Die erzielte IMP-Summe wird mit dem Verhältnis von höchster Anzahl von Anschriften und Anzahl von Anschriften in dem betreffenden Board multipliziert:

$$S = M * N : n$$

4. CROSS-IMPs

Bei der CROSS-IMPs-Abrechnung findet keine Aufwertung statt.

- (D) Hat ein Paar weniger Boards als andere Paare gespielt oder erhält ein Paar einen künstlichen berichtigten Score gemäß § 12C2 TBR, so erhält es für jedes derartige Board je nach Sachlage „Plusdurchschnitt“, „Durchschnitt“, „Minusdurchschnitt“ oder „Durchgangsschnitt“. Grundlage für die Auf- oder Abwertung dieser Scores ist der Schnitt aus allen erspielten Scores gemäß Abs. A. § 11 Nr. 3 ist zu beachten.

(E) Plusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Plusdurchschnitt, wenn es an der für einen künstlichen berichtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards absolut schuldlos war. Hierzu gehören u. a. folgende Sachverhalte:
 - a. Aussetzrunde wegen eines Aussetztisches, der nicht Bestandteil des Movements ist;
 - b. ein oder mehrere Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil nur das Gegnerpaar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist;
 - c. ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und nur das Gegnerpaar für das langsame Spielen in der Runde verantwortlich ist;
 - d. ein oder mehrere Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar selbst oder das Gegnerpaar Unerlaubte Informationen i. S. § 16D TBR über das bzw. die Boards hat, und das Paar selbst daran absolut schuldlos ist.
2. Der Plusdurchschnitt eines Paares für jedes dieser Boards ist der höhere der beiden folgenden Werte:
 - a. 60% des Maximal-Tops;
 - b. der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs. A).

(F) Durchschnitt

1. Ein Paar erhält Durchschnitt, wenn es teilweise schuldig an der für einen künstlichen berichtigten Score ursächlichen Regelwidrigkeit oder am Nichtspielen des Boards war. Hierzu gehört u. a. folgender Sachverhalt:
 - a. ein oder mehrere Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar Unerlaubte Informationen i. S. § 16D TBR über das bzw. die Boards erhalten hat, woran es teilweise schuldig ist.
2. Der Durchschnitt für ein Board beträgt 50% des Maximal-Tops.

(G) Minusdurchschnitt

1. Ein Paar erhält Minusdurchschnitt, wenn es die für einen künstlichen berichtigten Score ursächliche Regelwidrigkeit oder das Nichtspielen des Boards (zumindest mit-) verursacht hat. Dieses gilt u. a. für folgende Sachverhalte:
 - a. ein oder mehrere Boards der Runde können nicht gespielt werden, weil das Paar nicht oder nicht rechtzeitig am Tisch ist;
 - b. ein Board der Runde wird nicht gespielt, weil 2 Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen wurde und das Paar für das langsame Spielen in der Runde zumindest mitverantwortlich ist;
 - c. ein oder mehrere Boards der Runde werden nicht gespielt, weil das Paar Unerlaubte Informationen i. S. § 16D TBR über das bzw. die Boards erhalten hat, woran es schuldig ist;

- d. das Ergebnis eines Boards wird nicht eingetragen und ist auch nicht zu ermitteln, sei es, weil sich die Paare nicht erinnern oder nicht einigen können.
2. Der Minusdurchschnitt eines Paares für jedes dieser Boards ist der niedrigere der beiden folgenden Werte:
 - a. 40% des Maximal-Tops;
 - b. der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs. A).
- (H) **Durchgangsschnitt**
 Ein Paar erhält Durchgangsschnitt für nicht gespielte Boards eines Aussetztisches, der Bestandteil des Movements ist (dies bedeutet, dass der Aussetztisch bereits zu Beginn des Durchgangs geplant war und sich nicht erst im Laufe des Durchgangs ergeben hat). Der Durchgangsschnitt eines Paares für jedes dieser Boards ist der von diesem Paar während dieses Durchgangs erzielte prozentuale Durchschnitt von allen erspielten Scores (i. S. Abs. A).
- (I) **Bewertung bei Individual- und Paarturnieren mit IMP-Auswertung**
1. **Butler**
 In Prozent zugewiesene Ergebnisse werden wie folgt in IMPs umgerechnet: 50% entsprechen 0 IMP, bei davon abweichenden Prozentzahlen entsprechen 10% nach oben jeweils +2 IMPs und 10% nach unten –2 IMPs, wobei analog § 26B zu runden ist.
 2. **TOTAL-IMPs**
 Hier muss das gemäß vorstehender Nr.1 ermittelte gerundete Ergebnis mit (maximaler Anzahl – 1) multipliziert werden.
 3. **CROSS-IMPs**
 Hier muss das gemäß vorstehender Nr.2 ermittelte Ergebnis durch die maximale Anzahl von Anschriften dividiert und gerundet werden.
 4. **Plus- und Minusdurchschnitt**
 Bei +2 IMPs und höher oder –2 IMPs und niedriger (bei TOTAL-IMPs und CROSS-IMPs vor einer Multiplikation und ggf. Division (vgl. vorstehende Nrn. 1 und 2)) ist analog der MP-Auswertung i. S. der vorstehenden Abs. E und G zu verfahren.

§ 29: Spezielle Scores

- (A) **Splitscores nach § 12C TBR**
 Wenn ein Score durch die Turnierleitung oder ein TSG in zwei unterschiedliche Ergebnisse für N/S und O/W aufgeteilt wird, muss das fragliche Board beim Scoren in zwei Abteilungen gerechnet werden: Die MP / IMPs für N/S werden unter Einbeziehung des N/S-Teils des Splitscores kalkuliert, die MP / IMPs für O/W unter Berücksichtigung des O/W-Teils des Splitscores. Die beiden Abteilungen müssen auf den Frequenztafeln (vgl. § 26E) getrennt ausgewiesen werden.

- (B) Mitschuld der nicht-schuldigen Seite nach § 12C1e TBR
Kommt der Turnierleiter zu der Auffassung, dass die Bedingungen von § 12C1e TBR vorliegen, so sind die Scores für beide Seiten wie folgt anzusetzen:
1. Trägt die nicht-schuldige Seite die alleinige Schuld an ihrem schlechten Ergebnis (kein kausaler Schaden mehr), so behält die nicht-schuldige Seite ihren Tischscore. Dieser Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMPs für alle anderen Vergleichsscores dieser Achse zu berücksichtigen. Die schuldige Seite erhält trotzdem ihre normale Scoreberichtigung und dieser berichtigte Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMPs aller Vergleichsscores dieser Achse zu berücksichtigen. Der hieraus resultierende Splitscore wird gemäß Abs. A behandelt.
 2. Trägt die nicht-schuldige Seite nur eine Teilschuld an ihrem schlechten Ergebnis, so gilt:
 - a. Der Score für das schuldige Paar ergibt sich aus der Berichtigung gemäß § 12C TBR durch den Turnierleiter. Dieser Score ist auch bei der Berechnung der MP / IMPs für alle Vergleichsscores dieser Achse zu berücksichtigen.
 - b. Der Score für das nicht-schuldige Paar ergibt sich daraus, dass von den MP / IMPs des berichtigten Scores gemäß Punkt a der Teil abgezogen wird, der der Mitschuld des Paares entspricht. Dieser resultierende Score ist ein normaler Score i. S. von § 28A1c.
 - c. Für die Berechnung der MP / IMPs aller Vergleichsscores auf der Achse des nicht-schuldigen Paares ist allerdings der berichtigte Score gemäß Punkt a heranzuziehen.
- (C) Gewichtete Scores nach § 12C1c TBR
Es werden nicht die Score-Bestandteile direkt gewichtet, sondern deren Pendant nach Umrechnung in MP / IMPs. Dabei gilt:
1. Bei Computerauswertung ist der gewichtete Score auch bei der Berechnung der MP / IMPs für alle anderen Vergleichsscores zu berücksichtigen.
 2. Bei Auswertung von Hand wird als Vergleichsscore für andere Anschriften der Score-Bestandteil mit dem höchsten Gewicht herangezogen, solange dieses Gewicht mindestens 50% beträgt; gibt es kein solches höchstes Gewicht, kommt § 28B2 zur Anwendung.

§ 30: Nichtantreten, verspätetes Antreten

- (A) Alle Paare sind verpflichtet, 5 Minuten vor dem offiziellen Beginn des jeweiligen Durchgangs ihre zugewiesenen Plätze einzunehmen. Ist ein gemeldetes Paar 5 Minuten nach dem offiziellen Beginn des Turniers noch nicht anwesend und hat das Paar den Turnierveranstalter nicht über die Verspätung informiert, so hat der Turnierleiter das Recht, dieses Paar zu streichen und ein anderes Paar stattdessen teilnehmen zu lassen.

- (B) Ist ein Paar zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht anwesend, kann es jedoch als wahrscheinlich angenommen werden, dass das Paar sich nur verspätet hat (z. B. *wenn es den Turnierveranstalter informiert hat oder ein anderer Teilnehmer dies andeutet*), so kann der Turnierleiter eine der folgenden Maßnahmen treffen:
1. Einsatz eines Aushilfspaars
Dieses darf jedoch maximal halb so viele Boards spielen, wie regulär für diesen Durchgang vorgesehen sind. Ist das gemeldete Paar dann noch nicht anwesend, kann das Aushilfspaar als reguläres Paar weiterspielen, wenn es sich um den ersten oder einzigen Durchgang handelt. Andernfalls kann das Aushilfspaar als Stellvertreterpaar gemäß § 24 weiterspielen.
 2. Bewertung von Boards gemäß § 28
 - a. Bei Turnieren mit nur einem Durchgang dürfen maximal die Hälfte der regulär im Turnier zu spielenden Boards auf diese Weise gewertet werden.
 - b. Bei Turnieren mit mehreren Durchgängen dürfen maximal ein Drittel der regulär im Turnier zu spielenden Boards, jedoch nie mehr als ein Durchgang auf diese Weise gewertet werden.
- (C) Der Turnierleiter hat darüber hinaus ein Paar, das zum offiziellen Beginn eines Durchgangs nicht spielbereit ist, wie folgt mit einer Verfahrensstrafe zu belegen:
1. Bei bis zu 5 Minuten:
Verwarnung, bei Wiederholung in einem späteren Durchgang Standard-Strafmaß;
 2. Ab der 6. Minute:
Die Strafe aus Nr. 1; zzgl. je angefangene 5 Minuten 1x Standard-Strafmaß, bei Wiederholung in einem späteren Durchgang 2x Standard-Strafmaß.
 3. Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter eigene Sanktionsregelungen für Verspätungen erlassen, die nicht strenger als die genannten sein dürfen.

§ 31: Zeitlimits

- (A) Die Dauer einer Runde wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei folgende Richtzeiten, einschließlich Platzwechsel, jedoch ohne Mischen, Duplizieren, Kontrollieren usw. einhalten:
1. für 2 Boards: 17 Minuten;
 2. für 3 Boards: 24 Minuten;
 3. für 4 Boards: 31 Minuten.
- Bei der Verwendung von Screens, für das Mischen von Boards oder bei der Teilnahme unerfahrener Paare sollte pro Board jeweils 1 Minute mehr angesetzt werden.
- (B) Wird das Zeitlimit für eine Runde um mehr als 1 Minute überschritten, so kann der Turnierleiter beide Paare wie folgt mit Strafpunkten belegen:

1. Bei 1+ bis 5 Minuten:
Verwarnung, bei Wiederholung im gleichen Durchgang Standard-Strafmaß;
2. Bei mehr als 5 Minuten:
Standard-Strafmaß, bei Wiederholung im gleichen Durchgang 2x Standard-Strafmaß.

Hat der Turnierleiter jedoch Grund zu der Annahme, dass die Verzögerung nur von einem Paar verursacht wurde, so soll er das andere Paar nicht mit Strafpunkten belegen.

- (C) Hat ein Tisch zwei Minuten vor Ende der Runde noch nicht mit der Reizung begonnen, kann der Turnierleiter anordnen, dass das Board nicht mehr gespielt wird. § 28 findet entsprechende Anwendung.

§ 32: Strafpunkte

- (A) Unabhängig von den u. a. in § 27 (Verfälschtes Board, fehlender oder unvollständiger Boardbegleitzettel), § 30 (Nichtantreten, verspätetes Antreten) und § 31 (Zeitlimits) aufgeführten Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafpunkte zu verhängen (für das Standard-Strafmaß siehe § 22D):

1. Unnötiges Verlassen des Tisches vor Ende der Runde: von Verwarnung bis zu 2x Standard-Strafmaß;
2. Ergebnis falsch oder gar nicht eingetragen: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß für beide Paare;
3. Schuldhaftes Spielen eines falschen Boards oder Zuordnung eines Boardbegleitzettels zu einem falschen Board: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß;
4. Weitergabe eines Boards, welches nicht 13 Karten pro Tasche oder Karten mit der Bildseite nach oben enthält: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß für ein schuldiges Paar;
5. Ansehen des eigenen Blattes mit falscher Kartenzahl: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß bzw. bis zu 2x Standard-Strafmaß, wenn mit falscher Kartenzahl gespielt wird;
6. Herausnehmen falscher Blätter, Spielen auf falscher Achse: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß. Das Board soll dann achsenvertauscht gespielt und entsprechend gewertet werden;
7. Vorzeitige Boardweitergabe: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß;
8. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß;
9. Verstöße gegen §§ 72 ff. TBR oder Anhang A: von Verwarnung bis zu 6x Standard-Strafmaß, Suspendierung oder Disqualifikation;

10. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleitern und / oder TSG-Mitgliedern: von Verwarnung bis zu 2x Standard-Strafmaß.
- (B) Im Übrigen ist der Turnierleiter umfassend befugt, die nach § 91 TBR zulässigen Maßnahmen bei Verstoß gegen Bestimmungen dieser TO nach eigenem Ermessen unter Beachtung des Grundsatzes der Verhältnismäßigkeit und der speziellen Sanktionsregelungen dieser TO gegen jeden Teilnehmer zu ergreifen.

IV. Bestimmungen für Teamturniere

§ 33: Movement

- (A) Anzahl der Boards pro Match
Ein Match zwischen zwei Teams soll über mindestens 6 Boards gespielt werden; lediglich bei Turnieren nach § 2 Nr.1 und 5 oder bei Turnieren mit Patton- oder Board-a-Match-Abrechnung können auch weniger Boards gespielt werden. Bei KO-Matches sollen mindestens 32 Boards gespielt werden. Bei Matches mit weniger als 20 Boards soll ohne Halbzeiteinteilung gespielt werden; bei Matches mit 20 oder mehr Boards soll in zwei Halbzeiten gespielt werden und bei Matches mit 40 Boards und mehr soll das Match in mehrere Segmente unterteilt werden.
- (B) Wahl des Movements
Bei geringer Teamanzahl (in der betreffenden Klasse) und auch bei etwas größerem, ausgeglichenem Feld soll nach dem Prinzip „Jeder gegen Jeden“ (Round-Robin) gespielt werden. Andernfalls kann mit Ausscheidung (z. B. *zunächst in mehreren Abteilungen ein Round-Robin*) und Endrunde bzw. Finale oder nach einem anderen Modus (z. B. *KO-System, Schweizer System oder Dänisches System*) gespielt werden.
- (C) Setzen von Teams
Bei der Zusammenstellung mehrerer paralleler Abteilungen hat der Turnierleiter die spielstärksten Teams gleichmäßig auf die Abteilungen zu verteilen. Bei der Einteilung der ersten Runde eines Turniers nach Schweizer oder Dänischem System kann der Turnierleiter komplett losen oder aber die Teams nach Spielstärke in zwei Hälften einteilen und dann jedem Team der unteren Hälfte ein Team der oberen Hälfte zulosen. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen dann drei Teams mittlerer Stärke ausgelost werden, die zunächst eine Doppelrunde spielen. Bei der Erstellung des Spielplans für ein Turnier nach KO-System können mehrere oder auch alle Teams nach vorher bekanntzugebenden Kriterien (Vorjahreserfolge, Masterpunktbesitz usw.) eingeteilt werden.
- (D) Anzahl der Runden (Matches)
Bei Turnieren nach Round-Robin oder KO-System ist die Anzahl der Runden festgelegt; bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System müssen mindestens 4 Runden und bei Turnieren nach § 2 Nr.3, 4 und 6 mindestens 6 Runden gespielt werden. Bei Turnieren nach Schweizer System soll die Anzahl der Runden nicht mehr als 50% der teilnehmenden Teams betragen. Falls hier eine größere Anzahl von Runden vorgesehen ist, sollen die letzten Runden nach Dänischem System gespielt werden.
- (E) Rundeneinteilung bei Schweizer und Dänischem System
Bei einem Turnier nach Dänischem System erfolgt die Einteilung der jeweils folgenden Runde (ggf. auf der Grundlage der Ergebnisse einer Runde zuvor) in der Weise, dass stets der zur Zeit Erstplatzierte gegen den Zweitplatzierten, der Drittplatzierte gegen den Viertplatzierten usw. spielt. Bei einem Turnier nach Schweizer System spielt abweichend hiervon jedes Team höchstens einmal gegen jedes andere. Die Einteilung der jeweils folgenden Runde erfolgt dann in der Weise, dass der zur Zeit Erstplatzierte gegen das

bestplatzierte Team spielt, gegen das er noch nicht gespielt hat, usw. Dabei soll grundsätzlich „von oben“ zugeteilt werden, d. h. die besser platzierten Teams sollen den ihnen nach diesem Modus zustehenden Gegner zugewiesen bekommen. Falls in diesem Fall die hinteren Paarungen nicht mehr aufgehen (insbesondere dann, wenn sich die Rundenzahl der Hälfte der Teamanzahl nähert), müssen einige Paarungen „von unten“ zugeteilt werden, damit es nicht zu Re-Matches kommt. Bei einer ungeraden Teamanzahl sollen die drei Teams, die am schlechtesten platziert sind (und bei Schweizer System noch nicht gegeneinander gespielt haben) eine Doppelrunde spielen. Bei einer ungeraden Anzahl von Matches können diese Teams in einer Runde auch zwei halbe Matches spielen. Alternativ kann der Turnierleiter auch das am schlechtesten platzierte Team pausieren lassen, jedoch kein Team öfter als einmal. Fehler bei der Einteilung einer Runde müssen korrigiert werden, wenn diese vor Beginn dieser Runde bemerkt werden, solange keine triftigen turniertechnischen Gründe (z. B. die *Einhaltung des Zeitplans*) gegen eine Neueinteilung sprechen. Ein später bemerkter Einteilungsfehler führt zu keiner Ergebnisänderung oder Neuansetzung irgendeines Matches. Falls ein Team vor der letzten Runde bereits als Sieger feststeht, sollte dieses in der letzten Runde entweder pausieren oder gegen das letztplatzierte Team spielen. Hat ein Team eine Aussetzrunde, bekommt es zum Zwecke der Rundeneinteilung zunächst 12 SP zugewiesen. Für die Endabrechnung bekommt jedes derartige Team dann stattdessen seinen eigenen insgesamt erzielten SP-Schnitt (vgl. § 36C) und das IMP-Mittel der SP dieses Schnittes (ohne die Aussetzrunde und ohne Berücksichtigung von Strafpunkten), sofern dieser Schnitt größer als 12 SP ist.

§ 34: Teammitglieder

(A) Anzahl

Grundsätzlich besteht ein Team aus vier, fünf oder sechs Spielern (Teammitgliedern / Teammates). Darüber hinaus kann ein Non-Playing-Captain dem Team angehören; ist dies nicht der Fall, muss einer der Spieler als Teamkapitän fungieren. Bei Turnieren, die sich über mehrere Wochenenden (bzw. sonstige getrennt liegende Spieltage) erstrecken, können einem Team zusätzlich bis zu zwei weitere Spieler, insgesamt also acht Spieler angehören. Während eines Spielwochenendes (bzw. Spieltages) dürfen jedoch höchstens sechs Spieler eines Teams zum Einsatz kommen.

(B) Ersatzspieler

Ist ein Team nicht in der Lage, vier Spieler zu einem Match zu stellen (sei es zu Beginn einer Runde oder während der Runde wegen akuter Erkrankung oder anderer unvorhersehbarer Umstände), so kann der Turnierleiter nach Absprache mit dem betroffenen Teamkapitän Ersatzspieler bestimmen (oder ausnahmsweise und so kurz wie möglich selbst einspringen, vgl. § 9C). Die Ersatzspieler dürfen keinem anderen Team angehören. Der Turnierleiter hat nach dem Einsatz eines derartigen Ersatzspielers alsbald das TSG (bzw. die zuständige erste Protestinstanz gemäß VO) zu informieren. Das TSG soll das Ergebnis des Matches bestehen lassen, es sei denn, es ist der Meinung, der Ersatzspieler sei ein wesentlich besserer Spieler als der Ersetzte, in welchem Fall alle Scores, die mit dem Ersatzspieler erzielt wurden, zu annullieren sind (siehe §§ 39 und 40).

Darüber hinaus soll das TSG festlegen, ob der Ersatzspieler zu einem ordentlichen Teammitglied wird bzw. ernannt werden kann.

(C) Anspruch auf Titel und Clubpunkte

1. Anspruch auf den Titel haben nur die Mitglieder des Siegerteams, die mindestens ein Drittel der von dem Team bei diesem Turnier gespielten Austeilungen gespielt haben. Bei Turnieren, die in mehreren Phasen ausgetragen werden, ist zusätzliche Bedingung, dass auch in der letzten Phase (z. B. *Endrunde oder (Halbfinale und Finale)*) mindestens eine Halbzeit bzw. ein Segment komplett gespielt worden ist.
2. Der Anspruch auf CP ist grundsätzlich in der MPO geregelt. Für die Vergabe der CP bei einem Teamkampf ist entscheidend, welches der beiden Teams mehr SP erzielt hat. Für nicht ausgetragene (oder nachträglich annullierte, vgl. § 40B) Kämpfe gibt es keine CP-Zuteilung, sofern gesonderte CP für diesen Kampf vorgesehen sind.
3. Hat ein gegnerisches Team den Rest eines Kampfes aufgegeben, so kann das siegreiche Team für jede(s) noch ausstehende Halbzeit / Segment eine beliebige Aufstellung der anwesenden Teammitglieder einreichen. Für sie werden die nicht gespielten Boards hinsichtlich der Ansprüche nach Nr.1 und 2 berücksichtigt.

§ 35: Sitzordnung

(A) Open und Closed Room

1. Vor Beginn des Turniers hat der Turnierleiter – sofern eine derartige Einteilung nicht aufgrund des Movements (z. B. *Sandkasten*) ausscheidet – bekanntzugeben, welches der Open und welches der Closed Room ist. Nach Beginn einer Runde ist das Verweilen im Closed Room nur dem Turnierleiter sowie denjenigen Personen gestattet, die dort zu spielen haben, für den Service zuständig sind oder vom Turnierleiter die ausdrückliche Erlaubnis haben. Gegen die Erteilung oder Verweigerung dieser Genehmigung durch den Turnierleiter ist kein Einspruch zulässig. Darüber hinaus ist das Betreten des Closed Room anderen Turnierteilnehmern und Zuschauern nur gestattet, wenn dies wegen der Lage einzelner Räumlichkeiten unvermeidlich ist.
2. Kein Spieler darf ohne die ausdrückliche Genehmigung des Turnierleiters den Closed Room während der Runde verlassen. Der Turnierleiter kann anordnen, dass dieses Verbot auch gilt, wenn die Runde an dem Tisch des Spielers beendet ist. Jede Zuwiderhandlung soll vom Turnierleiter geahndet werden.
3. Spieler, die im Closed Room ihre Runde beendet haben, dürfen nicht an anderen Tischen zuschauen.
4. Der Turnierleiter kann anordnen, dass die Spieler erst dann aus dem Closed Room entlassen werden, wenn auch der entsprechende Tisch im Open Room die Runde beendet hat. Er kann den Spielern auch früher die Erlaubnis zum Verlassen des Closed Rooms geben. Diese Spieler sollten möglichst den Spielbereich verlassen; sie

dürfen sich auf keinen Fall im Open Room aufhalten. Ab diesem Zeitpunkt sollten Spieler, die im Open Room spielen, diesen nicht mehr verlassen dürfen.

(B) Auswechslungen

Grundsätzlich sind Auswechslungen nur bei Matches mit Halbzeit- oder Segmenteinteilung zur Halbzeit oder zu Beginn eines neuen Segments möglich. Dies gilt auch für Matches / halbe Matches im Sandkasten. Spielerwechsel zu anderen Zeitpunkten bedürfen der ausdrücklichen Genehmigung des Turnierleiters, die nur in akuten Notfällen erteilt werden darf. Die Entscheidung des Turnierleiters ist unanfechtbar.

(C) Home und Visiting Team

1. Allgemein gilt: Das in der Auslosung bzw. Rundeneinteilung erstgenannte Team ist das Home Team, das zweitgenannte das Visiting Team. Bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System ist stets das besser platzierte Team das Home Team. Das Home Team sitzt immer im Open Room auf N/S und im Closed Room auf O/W; das Visiting Team im Closed Room auf N/S und im Open Room auf O/W. Die Kapitäne beider Teams sind für die richtige Platzierung ihres Teams verantwortlich.
2. Bei Kämpfen ohne Halbzeit und ohne Segmenteinteilung ist das Home Team berechtigt, seine Spieler erst dann zu setzen, wenn das Visiting Team seine Spieler gesetzt hat.
3. Bei Kämpfen mit Halbzeiteinteilung entscheidet das Home Team, ob es in der 1. oder 2. Halbzeit nachsetzen möchte.
4. Bei Kämpfen, die in Segmente ohne Halbzeiteinteilung unterteilt sind, und sofern der Turnierveranstalter vor Turnierbeginn nichts anderes festgelegt hat, entscheidet das Home Team, ob es im 1. Segment vor- oder nachsetzen möchte; anschließend hat jedes Team abwechselnd das Recht nachzusetzen.
5. Bei Kämpfen, die in Segmente mit Halbzeiteinteilung unterteilt sind, wählt das Home Team, ob es in der 1. Halbzeit des 1. Segments vor- oder nachsetzen will; danach hat jedes Team abwechselnd das Recht nachzusetzen.
6. Bei allen Fällen vorstehender Nr.3 bis 5 wird ohne explizite Wahl des Home Teams angenommen, dass es in der 1. Halbzeit / im 1. Segment vorsetzen will. Falls das Home Team zuerst nachsetzen möchte, muss es dies dem Visiting Team und dem Turnierleiter vor Beginn des Kampfes unmissverständlich mitteilen.
7. Bei Doppelrunden (z. B. *Sandkasten mit je 3 Teams*) kann der Turnierleiter die Sitzordnung der eingesetzten Paare z. B. *durch Auslosung* festlegen.
8. Kommen Hochkünstliche Systeme zum Einsatz, gilt ergänzend die ZSuK (Anhang B).

(D) Zuschauer

Spielfreie Spieler eines Teams dürfen beim Match des eigenen Teams nicht zuschauen.

(E) Non-Playing-Captain

1. Um im Open Room bei seinem Team zuschauen zu können, muss ein Non-Playing-Captain zu Beginn des Matches (bzw. der Halbzeit oder des Segments) an dem betreffenden Tisch sein. Wenn er den Tisch verlässt und an anderen Tischen dieselben Austeilungen gespielt werden, darf er in diesem Match (bzw. der Halbzeit

oder dem Segment) nicht mehr an den Tisch zurückkehren, es sei denn, der Turnierleiter hat das Verlassen des Tisches angeordnet.

2. Ein Non-Playing-Captain darf veranlassen oder zu verhindern versuchen, dass seine Spieler den Turnierleiter rufen oder einen Protest ankündigen. Er darf keine taktischen Hinweise geben oder auf den Stand des Matches hinweisen. Sobald ein Spieler seine Karten aus dem Board genommen hat, ist der Non-Playing-Captain solange den gleichen Bestimmungen wie ein normaler Zuschauer (vgl. § 76 TBR) unterworfen, bis alle vier Spieler ihre Karten wieder in das Board zurückgesteckt haben. Er darf jedoch versuchen, schlechtes Benehmen oder unnötige Diskussionen seiner Teammitglieder zu verhindern oder einzuschränken; auch darf er in Gegenwart des Turnierleiters über Regelfragen und Fakten sprechen.

§ 36: Turnierauswertung

(A) Score-Verfahren

1. Das übliche Score-Verfahren, das Internationale Matchpunkt-Verfahren, ist in § 78B TBR festgelegt. Weiterhin gibt es andere Score-Verfahren, wie z. B. *das Matchpunkt-Verfahren gemäß § 78A TBR (Board-a-Match) oder das Patton-Verfahren*.
2. Bei der Zuweisung von gewichteten Scores gemäß § 12C1c TBR sind zunächst die einzelnen Teilscores in IMPs umzurechnen, bevor sie mit den zugehörigen Wahrscheinlichkeiten (Gewichten) multipliziert und schließlich aufsummiert und gemäß Abs. C gerundet werden.

(B) Siegpunkte

In Teamturnieren, die nach § 78B TBR abgerechnet werden, ist – außer bei KO-Matches – die Differenz der IMPs entsprechend den offiziellen Tabellen der WBF in Siegpunkte umzuwandeln. Hierbei ist zu beachten, dass es für jede Boardanzahl eine eigenständige Siegpunkttafel gibt. Eine Auswahl gängiger Siegpunkttafeln ist in Anhang F aufgeführt. Die komplette Übersicht über alle Siegpunkttafeln und der zugrunde liegende Algorithmus sind auf der Homepage der WBF veröffentlicht.

Bei Matches in halben Runden ist für jedes Team ein separates IMP-Ergebnis durch Addition der beiden halben Matches zu ermitteln und dieses dann in SP umzuwandeln.

Eine Aussetzrunde (Bye) wird mit 12 SP bewertet.

(C) Nachkommastellen

1. Jedes einzelne Board ist bei Vorliegen von gewichteten Scores gemäß § 12C1c TBR oder anderen Entscheidungen des Turnierleiters oder des TSG mit voller Genauigkeit (mindestens aber auf 1/1000 IMP) zu berechnen und möglichst nicht zu runden (wenn doch, dann ist 0,0005 auf 0,001 zu runden). Für die Darstellung von Einzelergebnissen gilt § 26B2c analog.
2. Vor einer Umrechnung in Siegpunkte ist die IMP-Summe einer Seite auf ganze IMP zu runden, wobei 0,500 IMP auf 1 IMP zu runden ist.

3. Aus der Berechnung von Siegpunkten für nichtgespielte Matches, Strafpunkte, Punktübernahmen aus Qualifikationsrunden o. ä. resultierende Nachkommastellen werden auf 1/100 SP gerundet, wobei 0,005 SP auf 0,01 SP zu runden ist.

(D) Resultatmeldung

1. Das Resultat eines Matches (auf Anordnung des Turnierleiters auch das Halbzeit- oder Segmentresultat sowie ggf. der offizielle Score-Zettel) ist nach dessen Beendigung der Turnierleitung unverzüglich zu melden. Sofern vor Turnierbeginn / Beginn des jeweiligen Durchgangs nicht anders bekanntgegeben, gilt Folgendes: Die Meldung hat vom Vertreter des siegreichen Teams (bei einem Unentschieden nach IMPs vom Home Team) schriftlich auf dem dafür vorgesehenen Formular zu erfolgen; beide Teamkapitäne oder ihre Stellvertreter haben zu unterschreiben. Durch diese Unterschrift werden die Rechte eines Teams bezüglich Reklamationen nicht eingeschränkt, sofern die dafür vorgesehenen Fristen beachtet werden. Hierbei zählt ein Turnierabschnitt, den ein Team ohne Vergleichen von Scores spielt, als Durchgang.
2. Fehlt bei einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System eine Resultatmeldung 10 Minuten nach Ende der Runde, so kann der Turnierleiter in Ausnahmefällen das Match vorläufig mit 12:12 SP werten, um so die Einteilung für die nächste Runde vornehmen zu können.

(E) Qualifikationsphase

Soll ein Turnier mit Ausscheidung und anschließendem Finale oder einer Endrunde (ggf. in mehreren Klassen) ausgetragen werden, so ist in der Turnierausschreibung darauf hinzuweisen und der Turnierleiter hat vor Turnierbeginn bekanntzugeben:

1. nach welchem Match die Ausscheidungsphase endet;
2. die Anzahl der Teams, die sich für die Endrunde (in jeder Klasse) qualifizieren;
3. die Methode, nach welcher diese Teams ermittelt werden; und
4. die Kriterien, ob bzw. wie viele Punkte aus der Qualifikationsphase übernommen werden.

(F) Ergebnisdienst

Rundenergebnisse und Zwischenstände sind den Teilnehmern in geeigneter Form zugänglich zu machen.

§ 37: Platzierung, Punktgleichheit

(A) Sofern der Turnierveranstalter nicht vor Turnierbeginn andere Richtlinien zur Platzierung bei Punktgleichheit angegeben hat, gelten die nachstehenden Regeln.

(B) Turniere nach Round-Robin

1. Die Platzierung erfolgt hierbei grundsätzlich nach den erzielten SP (ggf. nach Abzug von Strafpunkten).

2. Bei gleichen SP entscheidet der direkte Vergleich. Dabei bleiben für diese Begegnung(en) festgesetzte Strafpunkte unberücksichtigt. Es gilt folgende Reihenfolge:
 - a. Die Anzahl der Siege aus den Begegnungen der betroffenen Teams. Ein Sieg wird mit mehr als 10 SP erzielt. Unentschieden werden nicht berücksichtigt.
 - b. Die Anzahl der SP aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
 - c. Die IMP-Differenz aus den Begegnungen der betroffenen Teams.
3. Kann nach Nr.1 und 2 kein Sieger ermittelt werden, so entscheidet die höhere IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase.
4. Sofern auch nach Nr.3 keine Entscheidung fällt, sind die Teams grundsätzlich auf den gleichen Platz zu setzen. Ist eine Entscheidung *z.B. aufgrund der Turnierausschreibung oder im Rahmen einer Qualifikationsphase* notwendig, entscheidet das Ergebnis gegen das bestplatzierte Team, gegen das die SP-gleichen Teams gespielt haben. § 26H findet entsprechende Anwendung.

(C) Turniere nach dem KO-System

1. Bei einem KO-Match zwischen zwei Teams gewinnt das Team, das in dem Match mehr IMPs erzielt hat. Haben beide Teams nach der regulären Anzahl von Boards gleich viele IMPs, so sollen 8 Boards Verlängerung in der gleichen Position wie in den zuletzt gespielten Boards gespielt werden, sofern dieses vor Beginn des Turniers / Durchgangs nicht anders festgelegt wurde. Haben beide Teams dann immer noch die gleiche Anzahl von IMPs, so sollen weitere 8 Boards Verlängerung gespielt werden; in Abhängigkeit von der vorhandenen Zeit kann der Turnierleiter jedoch eine geringere Anzahl von Boards festsetzen. Besteht auch nach dieser zweiten Verlängerung IMP-Gleichheit, werden so lange jeweils zwei Boards (sudden-death) gespielt, bis ein Team mehr IMPs als das Gegnersteam hat.
2. Wird bei einem Turnier, das prinzipiell nach KO-System ausgetragen wird, eine Turnierphase im Rundensystem gespielt (*z. B. Doppelrunde zu Beginn, falls die Teamanzahl keine Zweierpotenz ist*), so wird das IMP-Ergebnis jedes Matches gemäß § 36B in SP umgewandelt und die Platzierung nach Ende dieser Turnierphase nach Abs. B ermittelt.

(D) Turniere nach Schweizer oder Dänischem System

1. Nach jeder Runde erfolgt die Platzierung für die Einteilung der nächsten Runde grundsätzlich nach den erzielten SP bis zur letzten oder vorletzten vorangegangenen Runde ohne Berücksichtigung der bis zu diesem Zeitpunkt verhängten Strafpunkte. Haben zwei oder mehr Teams exakt die gleiche Anzahl von SP, so entscheidet die IMP-Differenz aus allen Matches dieser Turnierphase. Besteht auch hierbei Gleichstand, ist die Platzierung auszulösen.
2. Nach der letzten Runde erfolgt die Platzierung gemäß Abs. B. Dabei wird Abs. B2 aber nur angewendet, wenn die SP-gleichen Teams alle gleich oft gegeneinander gespielt haben.

§ 38: Verfälschtes Board

(A) Korrektur möglich

1. Wird ein Board im ersten Raum auf der falschen Achse gespielt, so ist es auch im zweiten Raum verkehrt aufzulegen und normal zu werten.
2. Wird ein Board (z. B. aufgrund eines Duplizierfehlers bei vorduplizierten Boards) an beiden Tischen eines Matches in korrekter, aber von anderen Matches abweichender Fassung gespielt, so bleibt das Resultat bestehen.
3. Wird im ersten Raum ein Board gespielt, das aufgrund der Boardnummer eigentlich nicht in diesem Match gespielt werden sollte, so bleibt das Resultat bestehen; das Board ist dann auch im zweiten Raum normal zu spielen und zu werten.

(B) Korrektur unmöglich

Wird, während oder nachdem ein Board im anderen Raum gespielt wird / wurde, festgestellt, dass das Board verfälscht ist, so soll der Turnierleiter gemäß Abs. C Strafpunkte zuweisen und wie in § 86B2 TBR vorgegeben vorgehen. § 11 Nr.3 kommt für dieses Board nicht zur Anwendung.

(C) Strafpunkte für Verfälschen eines Boards

Wird, während oder nachdem ein Board zum zweiten Mal gespielt wird / wurde, festgestellt, dass das Board verfälscht ist, wird in den folgenden Fällen das Team des schuldigen Spielers mit Strafpunkten in Höhe von 0,5x Standard-Strafmaß belegt:

1. Wurden die Karten im ersten Raum um 90 oder 180 Grad verdreht ins Board zurückgesteckt, so wird das Team des Nordspielers im ersten Raum mit Strafpunkten belegt;
2. Wurde das Board im zweiten Raum um 90 Grad verdreht aufgelegt, und hat einer der Spieler sein Blatt bereits gesehen, so wird das Team des Nordspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt;
3. Wurde das Board im zweiten Raum richtig aufgelegt, doch hat der Ost- oder Westspieler die Nord- oder Südkarten herausgenommen und angesehen, so wird das Team des Ostspielers im zweiten Raum mit Strafpunkten belegt;
4. Hat ein Spieler sein Blatt angesehen und hat er dabei nicht genau 13 Karten, so wird das Team dieses Spielers mit Strafpunkten belegt;
5. Sind Karten einer Achse vertauscht, während die der anderen Achse korrekt sind, so wird das Team der Spieler, die im ersten Raum die Karten vertauscht haben, mit Strafpunkten belegt;
6. Sind Karten verschiedener Achsen vertauscht, so werden beide Teams mit Strafpunkten belegt;
7. Werden Karten mit der Bildseite nach oben weitergegeben, so wird das Team der Spieler, die diese im ersten Raum hatten, mit Strafpunkten belegt.

§ 39: Bewertung nicht gespielter Boards

(A) Kürzen von Matches

Jedes Match soll möglichst mit der angesetzten Anzahl von Boards in beiden Räumen gespielt werden, auch wenn dies eine Überschreitung der regulären Spielzeit zur Folge hat. Der Turnierleiter soll in diesem Fall gemäß § 41 Strafpunkte zuweisen und nur dann anordnen, dass weniger Boards gespielt werden, wenn eine weitere Verzögerung den gesamten Turnierablauf beeinflussen würde (z. B. *wenn die Einteilung für die nächste Runde dadurch verzögert wird*). Der Turnierleiter kann darüber hinaus Matches wegen verspäteten Antretens kürzen. Es müssen jedoch mindestens 75% (in Matches mit 10 oder weniger Boards kann der Turnierveranstalter vor Beginn des Turniers einen niedrigeren Prozentwert, der aber mindestens 50% betragen muss, festlegen) der angesetzten Boards gespielt werden, damit ein Match gültig ist. Wenn der Turnierleiter ein Match kürzt, legt er vor Spielbeginn die zu spielende Anzahl der Boards sowie die hierfür zur Verfügung stehende Zeit fest.

(B) Zuweisung eines einzigen künstlichen Scores

Wenn in einem Match in genau einem Board ein Ergebnis fehlt, weil dieses Board nicht gespielt worden ist, und wenn dieses Board aber am anderen Tisch gespielt worden ist und zu einem regulären Ergebnis geführt hat, soll der Turnierleiter § 86B1 TBR anwenden. Dazu soll er feststellen, ob das erzielte Ergebnis „klar günstig für eine Partei“ ist und in diesem Fall statt eines künstlichen Scores einen berichtigten Score zuweisen.

Erläuterungen:

- a. *Ein Ergebnis gilt dann als klar günstig, wenn es um mehr als 3 IMP vom erwarteten Ergebnis abweicht. Dabei spielt es keine Rolle, ob eine schuldige Partei ein günstiges oder ein ungünstiges Ergebnis erzielt hat.*
- b. *Das erwartete Ergebnis kann bei Vorliegen von Ergebnissen anderer vergleichbarer Teilnehmer, die das Board mit derselben Verteilung und unter denselben Voraussetzungen gespielt haben, als arithmetisches Mittel dieser Ergebnisse angenommen werden.*
- c. *Der zugewiesene Score sollte bevorzugt ein gewichteter Score gem. § 12C1c TBR sein, der die Bandbreite wahrscheinlicher Ergebnisse oder auch die obigen Ergebnisse vergleichbarer Teilnehmer (nicht aber deren Mittelwert) widerspiegelt.*
- d. *Der zugewiesene Score wird anschließend mit dem regulär erzielten Ergebnis des anderen Tisches verglichen und in IMP umgerechnet. Dabei erhält eine Partei exakt so viele IMP gutgeschrieben wie die andere Partei abgezogen bekommt (komplementäre Scores).*
- e. *Wenn in einem Match mehr als 1 Score fehlt, weil Boards nicht gespielt worden sind, findet Abs. C Anwendung.*

(C) Zuweisung mehrerer künstlicher Scores

Werden in einem Match mindestens 75% (bzw. der in Abs. A festgelegte Prozentwert) aller Boards regulär in beiden Räumen gespielt und entscheidet der Turnierleiter, dass die Aufgabe eines Teams gemäß § 40 nicht vorliegt, so werden nicht gespielte Boards wie folgt berücksichtigt:

1. Ist ein Team ursächlich schuld daran, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden (z. B. wegen verspäteten Antretens oder langsamen Spielens eines Teams) und ist das andere Team absolut schuldlos, so gilt:
 - a. Wenn Boards am anderen Tisch gespielt worden sind, soll der Turnierleiter erlauben, ob ein erzielt Ergebnis klar günstig für die nicht-schuldige Partei ist und in diesem Fall statt eines künstlichen Scores einen berechtigten Score zuweisen (vgl. vorstehenden Abs. B), wodurch diese Boards dann auch keine künstlich berechtigten Scores mehr enthalten (relevant für die ggf. Anwendung von Nr.4).
 - b. In maximal 2 Boards, in denen Punkt a nicht zutrifft (sei es, dass die Boards am anderen Tisch nicht gespielt worden sind oder die nicht-schuldige Partei kein klar günstiges Ergebnis erzielt hat), erhält die nicht-schuldige Seite 3 IMPs gutgeschrieben. Siehe aber auch nachfolgende Nr.4.
2. Sind beide Teams daran schuld, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden, so werden beiden Teams für maximal zwei Boards 3 IMPs abgezogen. Siehe aber auch nachfolgende Nr.4.
3. Sind beide Teams unschuldig daran, dass weniger Boards als vorgesehen in dem Match gespielt werden, so erhalten beide Teams zusätzlich 3 IMPs für maximal zwei nicht gespielte Boards. Siehe aber auch nachfolgende Nr.4.
4. Gemäß § 11 Nr.3 gibt es künstlich berichtigte Scores (+/- 3 IMP) aufgrund nicht-gespielter Boards für maximal zwei Boards in einem Match. Fehlen darüber hinaus weitere Scores, so werden diese Boards nicht gewertet und die zugrundeliegende SP-Skala wird gewechselt.

Beispiel: Werden in einem Match über 24 Boards 4 Boards nicht spielt, weil ein Team zu spät erschienen ist, so erhält das unschuldige Gegnersteam für 2 Boards jeweils 3 IMPs gutgeschrieben. Zusammen mit den regulär gespielten 20 Boards wird das IMP-Resultat schließlich nach der SP-Skala für 22 Boards in Siegpunkte umgerechnet.

(D) Ungültiges Match

Werden in einem Match, das nicht mit KO-Abrechnung gespielt wird, an einem Tisch falsche Boards gespielt, oder sitzen beide Paare eines Teams auf der gleichen Achse, oder spielt ein Team (bzw. ein Paar eines Teams) gegen falsche Gegner, so soll der Turnierleiter jedes schuldige Team gemäß § 42 mit Strafpunkten belegen und zusätzlich einen Neubeginn in regulärer Form anordnen, wenn abzusehen ist, dass mindestens 75% (bzw. der in Abs. A festgelegte Prozentwert) der Boards des betreffenden Matches regulär gespielt werden können. Ist ein Neubeginn unter diesen Umständen nicht mehr möglich, so erhält ein schuldiges Team 8 SP; für ein schuldloses Team gilt § 40C.

Ist ein Match deshalb ungültig, weil eine größere Anzahl von Boards (mind. 25% der zu spielenden Boards (aufgerundet)) (z. B. durch einen Duplizierfehler) verfälscht wurden und wurden dadurch nicht 75% (bzw. der in Abs. A festgelegte Prozentwert) der Boards regulär gespielt, kann der Turnierveranstalter bestimmen, (nur) diese fehlenden Boards komplett zu einem späteren Zeitpunkt nachspielen zu lassen. In diesem Fall wird das Match wie gespielt gewertet.

§ 40: Nichtantreten, verspätetes Antreten, Ausscheiden

(A) Nichtantreten eines Teams, verspätetes Antreten

Wenn in einem Match z. B. durch verspätetes Antreten weniger als 75% (bzw. der in § 39A festgelegte Prozentwert) der angesetzten Boards regulär in beiden Räumen innerhalb der angesetzten Spielzeit gespielt werden können, so wird dieses grundsätzlich als aufgegeben betrachtet und als Niederlage bei KO-System bzw. mit 0 SP bei anderen Turnierarten gewertet. Bei privat gespielten Matches können sich auch die beiden beteiligten Teams mit Zustimmung des Turnierleiters / Obmanns auf eine Neuansetzung einigen.

(B) Ausscheiden eines Teams

Ein freiwilliges Ausscheiden von Teams ist nur bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System sowie bei Turnieren mit Qualifikations- und Endrunde möglich, und dabei auch nur dann, wenn dies in der Ausschreibung festgelegt ist, oder vom Turnierleiter angekündigt wurde bzw. ein Team von seinem Recht aus § 5E Gebrauch macht. Ein Team scheidet jedoch grundsätzlich aus, wenn es zwei Matches nach Abs. A aufgegeben hat. In einem Turnier nach Schweizer oder Dänischem System bleiben die erzielten Resultate bestehen. In den anderen Fällen werden sämtliche Resultate für dieses Team annulliert, für die Gegner bleiben die erzielten Resultate bestehen. Die Zuteilung von SP für die weiteren Gegner erfolgt gemäß Abs. C.

(C) Siegpunkte-Zuteilung für das schuldlose Gegnerteam

Für nicht stattgefundene Matches erhält das Gegnerteam das Maximum von

1. dem eigenen SP-Durchschnitt ohne Berücksichtigung von verhängten Strafpunkten;
2. der Differenz zwischen 20 SP und dem vom Gegnerteam in regulär ausgetragenen Matches erzielten SP-Durchschnitt ohne Berücksichtigung von verhängten Strafpunkten;
3. 12 SP.

Bei der Berechnung des jeweiligen SP-Durchschnitts erfolgt die Behandlung von Nachkommastellen nach § 36C. Bei einem Turnier (bzw. einer Turnierphase) nach Round-Robin wird der Durchschnitt nach Beendigung des Round-Robin ermittelt; bei Turnieren nach Schweizer oder Dänischem System zum Zeitpunkt des nicht gespielten Matches.

Voraussetzung für das Heranziehen des eigenen SP-Durchschnitts gemäß Nr.1 und des vom Gegnerteam erzielten SP-Durchschnitts gemäß Nr.2 ist, dass mindestens drei Ergebnisse zur Errechnung des Durchschnitts zur Verfügung stehen.

(D) IMP-Zuteilung für nicht stattgefundene Matches

Wenn es erforderlich ist, einen IMP-Score für ein derartiges Match zuzuweisen (z. B. bei *Punktgleichheit*), so ist dies der IMP-Score, der dem zugewiesenen SP-Wert gemäß Skala am nächsten kommt.

§ 41: Zeitlimits, Verspätung

(A) Verspätung

Ist ein Team zu Beginn der festgelegten Spielzeit eines Matches bzw. einer Halbzeit oder eines Segments nicht vollzählig und ist auch eine Komplettierung gemäß § 34B nicht möglich oder nicht gewünscht, so ist dieses wie folgt mit Strafpunkten zu belegen. Bei SP-Berechnung haben die Strafpunkte keinen Einfluss auf die SP des unschuldigen Teams.

1. Bei privat gespielten Matches (z. B. *Teamliga* oder *DBV-Vereinspokal*) wird ein verspätetes Team bei 5+ bis 15 Minuten Verspätung verwarnet. Ab der 16. Minute Verspätung (bei einem bereits verwarneten Team schon ab der 6. Minute Verspätung) werden je angefangene Minute Strafpunkte in Höhe von 0,1x Standard-Strafmaß verhängt. Dies gilt auch für Turniere, die an mehreren (Spiel-) Tagen stattfinden. Weiter findet auch § 39 Anwendung.
2. Bei Turnieren mit Turnierleiter oder bei Zusammenkunft von mehr als drei Teams an einem Spielort wird ein verspätetes Team bei einer Verspätung von bis zu 5 Minuten verwarnet. Ab der 6. Minute (bei einem bereits verwarneten Team schon ab der 1. Minute) Verspätung werden je angefangene Minute Strafpunkte in Höhe von 0,1x Standard-Strafmaß verhängt. Dies gilt auch für Turniere, die an mehreren (Spiel-) Tagen stattfinden. Weiter findet auch § 39 Anwendung.

Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.1 und 5 kann der Turnierveranstalter eigene Sanktionsregelungen für Verspätungen erlassen, die nicht strenger als die genannten sein dürfen.

(B) Zeitlimits

Die Dauer eines Matches bzw. einer Halbzeit oder eines Segments wird vom Turnierleiter bestimmt. Er soll dabei als Richtzeit 8 Minuten pro Board einschließlich Mischen und Teilen jedoch ohne Vergleichen der Scores und Ergebnisabgabe einhalten. Bei der Verwendung von Screens oder bei Teilnahme unerfahrener Teilnehmer ist die Richtzeit um 5 bis 10% höher anzusetzen.

Bei Turnieren nach § 2 Nr.3, 4 und 6 sollte der Turnierleiter folgende Spielzeiten ankündigen:

- bei 8 Boards: 65 Minuten (70 Minuten mit Screens);
- bei 10 Boards: 80 Minuten (90 Minuten mit Screens);
- bei 16 Boards: 130 Minuten (140 Minuten mit Screens).

Die angegebenen Spielzeiten gelten ab dem vom Turnierleiter verkündeten Beginn der Runde. Wurde ein Team gemäß Abs. A wegen Verspätung bestraft, so zählt der Zeitpunkt, von dem ab der Tisch komplett ist, als Rundenbeginn für diesen Tisch. Ist an einem Tisch das Spielen zusätzlicher Boards erforderlich, (*Ersatz-Boards, erneutes Spiel eines verfälschten Boards usw.*), so ist die Spielzeit für jedes derartige Board um 8 Minuten zu verlängern. Die Kürzung eines Matches durch den Turnierleiter ist entsprechend § 39A zulässig.

(C) **Strafpunkte für langsames Spielen**

1. Der Turnierleiter soll nach etwa der Hälfte der Spielzeit auf die verbleibende Zeit hinweisen, wobei ein Unterbleiben eines solchen Hinweises eine mögliche nachfolgende Strafe nicht aufhebt. Wird die angegebene Spielzeit nicht eingehalten, so soll der Turnierleiter pro angefangene Minute 0,2x Standard-Strafmaß Strafpunkte für den Tisch vergeben (somit kann es zu Strafen an beiden Tischen eines Matches kommen).
2. Die angegebenen Strafen werden im Regelfall am Tisch gleichmäßig auf beide Teams verteilt. Stellt jedoch der Turnierleiter oder ein von ihm benannter Beobachter fest, dass ein Team an der Verzögerung weniger oder überhaupt keine Schuld hat, so sollte er die Aufteilung der Strafe entsprechend der Verantwortung für die Verspätung anpassen.
3. Bei mehr als 25 Minuten Überschreitung entscheidet das TSG.

§ 42: Strafpunkte

(A) Unabhängig von den u. a. in § 38 (Verfälschtes Board) und § 41 (Zeitlimits, Verspätung) enthaltenen speziellen Strafbestimmungen ist der Turnierleiter berechtigt und zwecks Aufrechterhaltung der Ordnung bei einem Turnier verpflichtet, in folgenden Fällen Strafen zu verhängen (für das Standard-Strafmaß siehe § 22D):

1. Vorzeitiges Verlassen des Closed Room ohne Genehmigung des Turnierleiters gemäß § 35A2: von Verwarnung bis zu 2x Standard-Strafmaß;
2. Verspätete Meldung des Resultats eines Matches: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß;
3. Spielen falscher Boards, am falschen Tisch oder auf der falschen Achse: von Verwarnung bis zu 2x Standard-Strafmaß; in der letzten Runde eines Turniers mit SP-Abrechnung bis zu 8x Standard-Strafmaß;
4. Weitergabe eines Boards, das nicht 13 Karten pro Fach enthält: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß für das Team des schuldigen Spielers;
5. Unvollständiges Ausfüllen der Konventionskarte: von Verwarnung bis zu Standard-Strafmaß;
6. Zuschauen eines Spielers beim eigenen Team oder Verstoß des Non-Playing-Captain gegen § 35E beim Zuschauen: von 1x Standard-Strafmaß bis zu 5x Standard-Strafmaß;
7. Sonstige Verstöße gegen die TBR, die TO oder Anweisungen des Turnierleiters, sowie ungebührliches Verhalten gegenüber Turnierleiter(n) und / oder Mitgliedern des TSG: von Verwarnung bis zu 5x Standard-Strafmaß;
8. Verstöße gegen §§ 72 ff. TBR: von Verwarnung bis zu 20x Standard-Strafmaß, Suspendierung, Disqualifikation.

Wenn der Turnierleiter in einem KO-Match eine IMP Verfahrens- oder Disziplinarstrafe gegen ein Team verhängt, so wirkt sich diese Strafe direkt auf das Match-Ergebnis aus.

Beispiel: Wenn das Match-Ergebnis 40 : 38 IMP zugunsten von Team A lautet und Team A eine 3 IMP Strafe erhält, so ist das Endergebnis 37 : 38 IMP.

(B) Im Übrigen findet § 32B i. V. m. § 91 TBR Anwendung.

V. DBV - Vereinspokal

§ 43: Beschreibung

- (A) Der DBV-Vereinspokal ist ausgeschrieben für Teams aus Mitgliedern eines Mitgliedsvereins, die zunächst in ihrem Verein, dann in ihrem RV und schließlich auf nationaler Ebene in langen Teammatches gegeneinander antreten (KO-System).
- (B) Der DBV-Vereinspokal zählt als Deutsche Meisterschaft. Abweichend von § 2 Nr. 4 muss ein Spieler das gesamte Spieljahr (hilfsweise vom 1. Januar bis zu einem Einsatz bei einem Vereinsaustritt / -ausschluss während des Spieljahrs) Mitglied in diesem Verein sein. Der siegreiche Mitgliedsverein ist Deutscher Pokalsieger; die Mitglieder des Siegerteams, die gemäß § 34C1 Anspruch auf den Titel haben, erhalten den Titel eines Deutschen Meisters.
- (C) Das Spieljahr ist das Kalenderjahr; Matches der 1. Phase (vgl. § 45) können jedoch schon am Ende des Vorjahres ausgetragen werden. Grundsätzlich finden alle Bestimmungen der §§ 1 bis 22 und 33 bis 42 Anwendung, sofern nicht die speziellen Zusatzbestimmungen der §§ 43 bis 47 entgegenstehen. Die Verwendung von Bietboxen ist in allen Matches vorgeschrieben.

§ 44: Besondere Teilnahmebedingungen

- (A) Startberechtigt sind nur solche Teams, die aus Mitgliedern desselben Mitgliedsvereins bestehen (Vereinsmitglieder). Sämtliche Spieler müssen die Teilnahmevoraussetzungen des nachstehenden Abs. B erfüllen. Abweichend von § 34A dürfen einem Team 4 bis 10 Spieler angehören und in der Phase 3 bis zu 8 Spieler eingesetzt werden.
- (B) Vereinsmitglieder sind teilnahmeberechtigt, wenn sie am 1. Januar des Spieljahres eine der nachfolgenden Voraussetzungen erfüllen:
 1. Ihr gewöhnlicher Aufenthaltsort liegt maximal 100 Kilometer vom Sitzungssitz des Vereins entfernt.
 2. Ihr gewöhnlicher Aufenthaltsort liegt im Verbandsgebiet des RV, an dessen Ausscheidung sie in der Phase 2 teilnehmen möchten, und sie sind seit mindestens 2 Jahren ununterbrochen Mitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten.
 3. Sie sind seit mindestens 4 Jahren ununterbrochen Erstmitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten.
 4. Sie sind nach dem Neueintritt in den DBV Erstmitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten, und haben davor noch nicht am Pokalwettbewerb für einen anderen Verein teilgenommen.

5. Nach der Auflösung des Vereins, für den sie zuletzt am Vereinskupal teilgenommen haben, sind sie DBV Erstmitglied in dem Verein, für den sie teilnehmen möchten.

Der Nachweis der Mitgliedschaft ist über die bei der DBV-Geschäftsstelle geführte DBV Datenbank zu führen.

In Ausnahmefällen kann durch den Verein ein begründeter Antrag auf Spielberechtigung für das Folgejahr bis zum 15. Oktober bei der DBV-Geschäftsstelle eingereicht werden. Das Präsidium des DBV wird den Verein bis spätestens 15. November schriftlich über die Entscheidung unterrichten. Gegen die Entscheidung des Präsidiums besteht kein Einspruchsrecht.

Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt, ist dies grundsätzlich als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß § 40 zu werten.

§ 45: Phase 1 - Vereinsebene

- (A) Zur Ermittlung des Teams, das den Mitgliedsverein auf RV-Ebene vertritt, sollte der Vorstand des Mitgliedsvereins folgenden Modus wählen:
- KO-Modus mit mindestens 24 Boards je Kampf, wobei die Teamanzahl nach der 1. Runde auf eine Zweierpotenz (4, 8, 16, ...) zu reduzieren ist, soweit nicht Teams in eine spätere Runde gesetzt werden. Es kann aber auch ein anderer Modus gewählt werden.
- (B) In Zweifelsfragen oder bei Unstimmigkeiten hinsichtlich der Austragung entscheidet in erster Instanz das Sportgericht des Vereins, in zweiter Instanz das Sportgericht des betreffenden RV.

§ 46: Phase 2 - Regionalverbandsebene

- (A) Der jeweilige RV veröffentlicht rechtzeitig in der Ausschreibung die Durchführungsbestimmungen für die Phase 2. Hierbei sind die Meldepflichten gemäß dem folgenden Absatz sowie die Durchführungsbestimmungen für die Phase 3 zu beachten.
- (B) Die RV senden bis zum 31. März an die DBV-Geschäftsstelle eine Liste der auf RV-Ebene teilnehmenden Vereine. Bis zum 31. Juli melden die RV alle Ergebnisse und die für die nationale Ebene qualifizierten Vereine (Teammitglieder mit DBV-Nr., Kapitän und Kontaktdaten).

§ 47: Phase 3 - Nationale Ebene

- (A) Sofern das Präsidium des DBV bis zum 31. Oktober nichts Gegenteiliges veröffentlicht, gilt bzgl. der teilnehmenden Teams für die nationale Ebene:
1. Auf nationaler Ebene gibt es 16 Startplätze.
 2. Jeder der 14 Regionalverbände erhält einen Startplatz.
 3. Der 15. Startplatz geht an den RV mit der höchsten Anzahl an am DBV-Vereinspokal teilnehmenden Teams im Vorjahr. Sollten hier mehrere RV die gleiche Anzahl an teilnehmenden Teams haben, wird das Vor-Vorjahr usw. betrachtet.
 4. Der 16. Startplatz geht an den RV, der im letzten Jahr den Pokalsieger stellte. Sollte dieser RV mit dem RV gemäß obiger Nr.3 übereinstimmen, geht der 16. Startplatz an den RV des nächst erfolgreichen Vereins, der nicht aus dem RV von obiger Nr.3 stammt.
- (B) Bis zum 31. Dezember des Vorjahres veröffentlicht das Präsidium die Ausschreibung inkl. der Durchführungsbestimmungen. Sofern in der Ausschreibung nichts Gegenteiliges veröffentlicht wird, gilt:

Die 16 Teilnehmer spielen durch reines KO-System mit 48-Board Matches an zwei Wochenenden den Deutschen Pokalsieger aus. Am ersten Wochenende werden die 16 Teams auf eine Nord- und eine Süd-Gruppe verteilt; die Verteilung erfolgt in Abhängigkeit der Entfernung vom Satzungssitz des Vereins per 1. Januar des Spieljahres zu den beiden Spielorten für die Nord- und Süd-Gruppe. In den beiden Gruppen werden durch zwei KO-Matches jeweils zwei Halbfinalisten ermittelt. Die Auslosung erfolgt grundsätzlich für jede Runde separat, nachdem die beteiligten Teams ermittelt worden sind.

VI. DBV - Team-Liga

§ 48: Allgemeines

- (A) Der DBV ist verantwortlich für die Durchführung der 1. bis 3. Bundesliga sowie der Aufstiegsrunde aus der Regionalliga in die 3. Bundesliga. Die Regionalverbände sind entsprechend für die Durchführung der darunterliegenden Regional- und Landesligen verantwortlich. Der DBV oder ein RV kann die Organisation an einen Obmann delegieren.
- (B) Der Gewinn der 1. Bundesliga zählt als Deutsche Meisterschaft.
- (C) Die Bestimmungen dieser Turnierordnung finden entsprechend Anwendung, sofern im Nachfolgenden nicht Abweichendes bestimmt wird.
- (D) Das Spieljahr ist das Kalenderjahr. Dies gilt uneingeschränkt für die 1. bis 3. Bundesliga. Die RV können Regelungen vorsehen, dass erste Kämpfe bereits am Jahresende des Vorjahres stattfinden; diese Kämpfe gelten dann als in dem (folgenden) Kalenderjahr stattgefunden.
- (E) Die Ligen sind wie folgt gegliedert:
 - 1. Bundesliga
 - 2. Bundesliga
 - 3. Bundesliga
 - (Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga)
 - Regionalliga
 - 1. Landesliga
 - 2. Landesliga
 - 3. Landesliga
 -

§ 49: Teilnahmebedingungen

- (A) Die Startplätze in den Ligen stehen nicht den Spielern zu sondern dem Verein. Die teilnehmenden Teams sind Repräsentanten ihres Vereins. Der Verein ist für die Aufstellung und das Antreten seiner Teams verantwortlich.

Soll ein Verein aufgelöst werden oder soll ein Team auf Wunsch des Vereins aus sonstigen Gründen nicht mehr am Ligabetrieb teilnehmen, so kann der Verein beim jeweiligen Veranstalter bis zum 31. Oktober des Vorjahres den Übertrag eines Startplatzes auf einen anderen Verein mit dessen Zustimmung beantragen. Der Veranstalter entscheidet nach billigem Ermessen.

- (B) Innerhalb eines Spieljahres darf ein Spieler nur für einen Mitgliedsverein am Liga-Betrieb im Bereich des DBV teilnehmen. Abweichend von § 2 Nr. 4 muss er das gesamte Spieljahr (hilfsweise vom 1. Januar bis zu einem Einsatz bei einem Vereinsaustritt / -ausschluss während des Spieljahrs) Mitglied in diesem Verein sein.
- (C) Abweichend von § 2 Nr. 4 dürfen einem Team 4 bis 10 Spieler, ggf. zuzüglich eines Non-Playing-Captains angehören. Abweichend von § 34A letzter Satz dürfen an einem Spielwochenende bis zu 8 Spieler eingesetzt werden.
- (D) Jeder Mitgliedsverein darf beliebig viele Teams melden, in der 1. und 2. Bundesliga darf ein Mitgliedsverein jedoch höchstens mit je 2 Teams vertreten sein; in der 3. Bundesliga darf ein Mitgliedsverein höchstens mit 6 Teams vertreten sein. Alle Teams eines Mitgliedsvereins sind von oben nach unten durchnummeriert mit jeweils vier bis acht Spielern inkl. DBV Mitgliedsnummer zu melden.
- (E) Bei Einsatz eines Spielers, der die Teilnahmebedingungen nicht erfüllt bzw. gemäß § 50 nicht spielberechtigt war, ist dies als Nichtantreten des schuldigen Teams anzusehen und gemäß § 40 zu werten. Die Frist für das Anzeigen einer fehlenden Spielberechtigung läuft 14 Kalendertage nach dem Einsatz dieses Spielers ab.
- (F) Tritt ein Team ohne ausreichenden Grund oder unentschuldig zu einem Kampf nicht an, so verliert der betreffende Verein im Folgejahr die Startberechtigung für dieses Team in der betreffenden Liga. Eine weitere Ahndung durch das zuständige Schieds- und Disziplinargericht bleibt hiervon unberührt.

§ 50: Nachmeldungen und Aushilfen

- (A) In einem Team können während eines Spieljahres bis zu 10 Spieler eingesetzt werden. Bei Saisonbeginn nicht gemeldete Spieler müssen vor ihrem 1. Einsatz nachgemeldet werden. Noch nicht eingesetzte Spieler können für ein anderes Team desselben oder eines anderen Vereins umgemeldet werden.
- (B) Ein gemeldeter Spieler darf während dieses Spieljahres nicht in einem anderen Team derselben Staffel aushelfen.
- (C) Ein gemeldeter Spieler darf während dieses Spieljahres maximal 3 Kämpfe in einem Team derselben Liga in einer anderen Staffel oder einer höheren Liga aushelfen.

§ 51: Bundesligen

- (A) Der DBV veröffentlicht für die Bundesligen möglichst frühzeitig, jedoch spätestens bis zum 31. März des Vorjahres, die Spieltermine.
- (B) Die Termine für die Bundesligen sollten nach Möglichkeit zwischen dem 15. Januar und dem 30. April liegen.

- (C) Der DBV veröffentlicht die Ausschreibung inkl. der Durchführungsbestimmungen bis spätestens zum 30. November des Vorjahres.
- (D) Die 1. und 2. Bundesliga bestehen aus je 10 Teams. In der 3. Bundesliga gibt es drei Staffeln zu je 10 Teams.
- (E) Die 30 Teams der 3. Bundesligen sind auf die 3 Staffeln so zu verteilen, dass diese möglichst gleich stark besetzt sind. Sollte nicht mit der Ausschreibung zur 3. Bundesliga ein anderes Verfahren zur Verteilung der Teams veröffentlicht werden, gilt: Die 30 Teams werden auf 10 Los-Töpfe mit den jeweils gleichplatzierten Teams aus dem Vorjahr verteilt, wobei die Absteiger in einen Los-Topf, die Aufsteiger 1–3 in einen Los-Topf und die Aufsteiger 4–6 in einen Los-Topf kommen. Die Los-Töpfe werden den 3 Staffeln gleichmäßig zugelost. Ist ein Mitgliedsverein mit mehreren Mannschaften in der 3. Bundesliga vertreten, sind diese soweit möglich auf verschiedene Staffeln zu verteilen. Die Auslosung erfolgt möglichst öffentlich (*z. B. auf der gemeinsamen Sitzung von Präsidium und Beirat oder während einer DBV Veranstaltung*) bis spätestens zum 30. November des Vorjahres.
- (F) Auf- und Abstiegsregelungen:
1. Aus der 1. Bundesliga steigen die 2 letztplatzierten Teams in die 2. Bundesliga ab.
 2. Aus der 2. Bundesliga steigen die 2 erstplatzierten Teams in die 1. Bundesliga auf.
 3. Aus der 2. Bundesliga steigen die 3 letztplatzierten Teams in die 3. Bundesliga ab.
 4. Aus der 3. Bundesliga steigt das jeweils erstplatzierte Team jeder Staffel in die 2. Bundesliga auf.
 5. Aus der 3. Bundesliga steigen die beiden letztplatzierten Teams jeder Staffel in die Regionalliga des entsprechenden RV ab.
 6. Sollte ein Team sein Aufstiegsrecht nicht wahrnehmen wollen, kann es beim Veranstalter bis einen Monat nach dem letzten Spieltag einen begründeten Antrag auf Verbleib in der Liga stellen.
Sollte der Veranstalter dem Antrag stattgeben, steigt das nächstplatzierte Team auf.
Sollte der Veranstalter dem Antrag nicht stattgeben, hat das Team die Möglichkeit, das Aufstiegsrecht wahrzunehmen oder das Team zurückzuziehen.
- (G) Nachrückerregelungen:
- Sollten Plätze von spielberechtigten Vereinen vor dem 1. Spieltag vakant werden (vgl. auch § 49A), gelten folgende Regeln:
1. In der 1. Bundesliga werden diese Plätze mit Teams aus der 2. Bundesliga des Vorjahres (Platz 3, danach 4), anschließend mit den abgestiegenen Teams der 1. Bundesliga des Vorjahres (Platz 9, danach 10) aufgefüllt. Sollten danach noch Plätze frei sein, kommen die Plätze 5–7 (in dieser Reihenfolge) der 2. Bundesliga des Vorjahres zum Zuge.
 2. In der 2. Bundesliga werden diese Plätze immer durch einen Los-Entscheid besetzt. Zunächst kommen die Plätze 2 der 3. Bundesligen des Vorjahres in den Los-Topf und es werden solange Lose gezogen, bis der Los-Topf leer ist. Danach kommen die Plätze 3 der 3. Bundesligen des Vorjahres in den Los-Topf. Ist auch dies nicht

ausreichend, kommen die Absteiger der 2. Bundesliga des Vorjahres (Platz 8, danach 9, danach 10 – diesmal ohne Los) an die Reihe und wenn dies immer noch nicht ausreicht, nacheinander die Plätze 4, dann 5, dann 6 und schließlich 7 der 3. Bundesliga des Vorjahres jeweils in den Los-Topf.

3. In den 3. Bundesligen werden vakante Plätze zunächst mit den Plätzen 7–10 (erst 7, dann 8, dann 9 und dann 10) der Aufstiegsrunde des Vorjahres besetzt. Danach kommen die Absteiger der 3. Bundesligen des Vorjahres (Platz 9) in einen Los-Topf und daran anschließend die Plätze 11–14 (erst 11, dann 12, dann 13 und dann 14) der Aufstiegsrunde des Vorjahres an die Reihe, und schließlich kommen die Absteiger der 3. Bundesligen des Vorjahres (Platz 10) in einen Los-Topf. Sollten auch dann noch Plätze freibleiben, können sich weitere interessierte Vereine aus den Regionalligen melden, und es wird versucht, eine schnelle Lösung zu finden.

§ 52: Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga

Der DBV veröffentlicht die Ausschreibung inkl. der Durchführungsbestimmungen und der besonderen Teilnahmebedingungen bis spätestens zum 30. November des Vorjahres. Der Spieltermin für die Aufstiegsrunde soll nach Möglichkeit zwischen dem 15. Juni und dem 15. September liegen.

Sofern in der Ausschreibung nichts Gegenteiliges veröffentlicht wird, gilt:

- (A) Für die Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga qualifizieren sich die 14 Sieger der Regionalligen.
- (B) Die 14 Teams spielen an einem möglichst zentral gelegenen Ort ein Round-Robin mit 13 Kämpfen zu je 7 Boards.
- (C) Die 6 bestplatzierten Teams steigen in die 3. Bundesliga auf.

§ 53: Regionalliga und Landesligen

Die Verantwortung für die Ligen unterhalb der Bundesligen obliegt den RV. Jeder RV veröffentlicht eine eigene Liga-Ordnung für die Regionalliga und die Landesligen. Alternativ kann ein RV die detaillierten Durchführungsbestimmungen über die Ausschreibung veröffentlichen. Die Ausschreibung für die Ligen unterhalb der Bundesligen sollte analog der Bundesligen bis spätestens 30. November des Vorjahres erfolgen. Jeder RV soll die Spieltermine für die Regionalliga und Landesligen möglichst frühzeitig, jedoch möglichst bis zum 31. August des Vorjahres festlegen.

Bei den Durchführungsbestimmungen sind folgende Punkte zu berücksichtigen:

- (A) Die Teilnahmebedingungen gemäß § 49 gelten entsprechend.
- (B) In den Regionalligen wird ein Round-Robin mit mindestens 20 Boards pro Kampf gespielt.

- (C) Mehrere RV können gemeinsam eine Regionalliga veranstalten. In diesem Fall erhöht sich für diese Regionalliga die Anzahl der Startplätze für die Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga entsprechend.
- (D) Der letzte Spieltag der Regionalliga soll zur Planungssicherheit der sich qualifizierenden Teams möglichst mindestens 4 Wochen vor der Aufstiegsrunde zur 3. Bundesliga stattfinden.
- (E) Unterhalb der Regionalligen können in jedem RV oder durch mehrere RV gemeinsam Landesligen gebildet werden. Diese sind hierarchisch mit jeweils einer oder mehreren parallelen Staffeln anzuordnen.
- (F) Die Auf- und Abstiegsregelungen zwischen der Regionalliga und den Landesligen regelt der jeweilige RV über die Liga-Ordnung bzw. die Durchführungsbestimmungen. Hierbei ist § 51F5 zu berücksichtigen.

VII. DBV - Paar-Liga

§ 54: Allgemeines

Der DBV veranstaltet jährlich mit den Paar-Ligen Wettbewerbe für Mitglieder von DBV-Mitgliedsvereinen.

- (A) Nationale Ebene: 1. Bundesliga, 2. Bundesliga und 3. Bundesliga. Die Sieger der 1. Bundesliga erhalten den Titel eines Deutschen Meisters.
- (B) Regionale Ebene: Regionalligen werden parallel in den Staffeln Nord und Süd ausgetragen.

§ 55: Teilnahmebedingungen und Modus

- (A) Die Spieler müssen die Teilnahmevoraussetzungen gemäß § 2 Nr.4 erfüllen. Die Teilnehmer an den beiden Regionalligen können aus einem beliebigen RV kommen. Entgegen Satz 1 kann mit der Ausschreibung der beiden Regionalligen festgelegt werden, dass auch Mitglieder von DBV-Mitgliedsvereinen teilnehmen dürfen, die die Voraussetzungen gemäß § 2 Nr.4 nicht erfüllen. Solche Paare erhalten aber keine Qualifikations-Zahl (QZ) und können auch nicht in die 3. Bundesliga aufsteigen.
- (B) Sofern in der Ausschreibung nichts Gegenteiliges angegeben ist, spielen in der 1. und 2. Bundesliga jeweils 26 Paare an einem Wochenende gegen die 25 anderen Paare ihrer Liga jeweils 3 Boards. Das vorgesehene Movement für die insgesamt 75 Boards ist ein Stanza-Howell in 5 Durchgängen zu je 15 Boards: 3 Durchgänge samstags ab 14 Uhr sowie 2 Durchgänge sonntags ab 10 Uhr.

In der 3. Bundesliga werden 28 Paare zugelassen, um Puffer für kurzfristige Abmeldungen zu haben. Auf Zeitplan und Movement hat dies aber keine Auswirkung.

- (C) In den beiden Regionalligen spielen möglichst jeweils mindestens 26 Paare gegen möglichst viele andere Paare mindestens zwei Boards; insgesamt sollten auch in den Regionalligen mindestens 40 Boards gespielt werden. Der Spieltermin der Regionalligen darf nicht vor dem der 3. Bundesliga liegen.

§ 56: Auf- und Abstiegsregelungen

- (A) Unverändert antretende Paare sind auf Grund der Vorjahres-Platzierung wie folgt für das laufende Jahr qualifiziert:

1. 1. Bundesliga: Platz 1–18 der 1. Bundesliga sowie Platz 1–6 der 2. Bundesliga (Aufsteiger).
 2. 2. Bundesliga: Platz 19–26 der 1. Bundesliga (Absteiger), Platz 7–18 der 2. Bundesliga sowie Platz 1–6 der 3. Bundesliga (Aufsteiger).
 3. 3. Bundesliga: Platz 19–26 der 2. Bundesliga (Absteiger), Platz 7–18 der 3. Bundesliga sowie sechs Paare der Regionalligen (Aufsteiger). Die sechs Aufsteiger-Berechtigungen aus den beiden Regionalligen werden im Verhältnis der jeweils in den beiden Ligen teilnehmenden Paare verteilt. Bei Unklarheiten bei der Aufrundung (z. B. 4,5 : 1,5) wird die kleinere Zahl (also 1,5) aufgerundet.
- (B) Für die 1. bis 3. Bundesliga können maximal drei Paare eine DBV Wild-Card erlangen. Ein entsprechender Antrag muss spätestens bis zum Anmeldeschluss gestellt werden. Über die Erteilung einer Wild-Card und die Einstufung in die entsprechende Liga befindet das DBV-Präsidium auf Vorschlag des Sportausschusses, ohne dass darauf ein Rechtsanspruch besteht. Eine der folgenden Voraussetzungen muss für die Erteilung einer Wild-Card erfüllt sein:
1. Ein Paar hat zusammen in den letzten 12 Monaten vor dem Anmeldeschluss eine Medaille bei einer EBL- oder WBF-Meisterschaft gewonnen.
 2. Von einem Kader-Paar (Open, Damen, Senioren, Mixed) hat mindestens ein Spieler keine QZ und in den letzten 5 Jahren nicht an der Bundesliga teilgenommen.
 3. Ein Junioren-Paar hat in den letzten 12 Monaten vor dem Anmeldeschluss eine Medaille bei einer Deutschen Meisterschaft gewonnen und mindestens ein Spieler hat noch nicht in der 1. bis 3. Bundesliga gespielt.
- (C) Unter Berücksichtigung der Abs. A und B erfolgt die Einteilung der 1. – 3. Bundesligen nach der QZ-Summe aller bis Meldeschluss gemeldeten Paare. Die QZ eines Spielers ergibt sich dabei gemäß der nachfolgenden Tabelle aus der Vorjahresplatzierung (bzw. ggf. der Vorvorjahresplatzierung; siehe Abs. G).
- (D) Bei Punktgleichheit gilt §§ 26G und H. Demnach sind die Paare in den Bundesligen grundsätzlich auf den gleichen Rang zu setzen und jeder Spieler erhält als QZ das arithmetische Mittel der QZ für die entsprechenden Einzelplatzierungen. Lediglich bei Platzierungen, die für Medaillenvergabe oder direkte Qualifikation relevant sind (Platz 1–3 in der 1. Bundesliga, Platz 18 in allen Bundesligen, Platz 6 in der 2. und 3. Bundesliga, kritische Aufstiegsplätze in den Regionalligen) wird, wie in § 26G vorgesehen, gemäß § 26H eine Reihenfolge der betreffenden Paare ermittelt, die dann auch für die QZ gilt.

QZ-Vergabe für die DBV - Paar-Ligen

Platz	1. Bundesliga	2. Bundesliga	3. Bundesliga	Regionalliga ab 35 Paare	Regionalliga bis 34 Paare
1	1000	820	560	410	350
2	990	810	550	390	330
3	980	800	540	370	310
4	970	790	530	350	290
5	960	780	520	320	260
6	950	770	510	290	230
7	940	760	500	260	200
8	930	750	490	230	170
9	920	730	470	200	140
10	910	710	450	170	110
11	900	690	430	140	80
12	890	670	410	110	50
13	880	650	390	80	20
14	870	630	370	50	
15	860	610	350	20	
16	850	590	330		
17	840	580	320		
18	830	570	310		
19	740	480	300		
20	720	460	290		
21	700	440	200		
22	680	420	180		
23	660	400	160		
24	640	380	140		
25	620	360	120		
26	600	340	100		
27		320	80		
28		300	60		

- (E) Haben mehrere Paare dieselbe QZ-Summe, wird eine Reihenfolge dieser Paare nach deren QZ-Summen des Vorjahres ermittelt. Gibt es auch dabei noch Paare mit gleicher QZ-Summe, werden die QZ-Summen des Vorjahres herangezogen usw. Falls so keine Reihenfolge zu ermitteln ist, entscheidet das Los.
- (F) Haben Spieler im Vorjahr an keiner Paar-Liga teilgenommen, ergibt sich deren QZ durch Subtraktion von je 100 für jedes ausgesetzte Jahr von der zuletzt erworbenen QZ. Falls durch diese Subtraktion ein negativer Wert resultiert, ist die QZ des betreffenden Spielers 0.
- (G) Hat man im aktuellen Jahr mit einem anderen Partner als im Vorjahr gespielt, hat der Vorjahres-Partner im aktuellen Jahr gar nicht gespielt und möchte man im folgenden Jahr wieder mit dem alten Vorjahres-Partner antreten, gilt folgendes:
 1. Hat man im aktuellen Jahr in der gleichen oder einer höheren Liga gespielt, als man mit dem Vorjahrespartner spielberechtigt gewesen wäre, hat man für das Folgejahr so viele QZ, wie man im aktuellen Jahr erspielt hat.
 2. Hat man im aktuellen Jahr in einer niedrigeren Liga gespielt und tritt im Folgejahr wieder mit dem Vorjahres-Partner an, bekommt man dafür die QZ des Vorjahres minus 100 angerechnet, sofern diese höher ist als die QZ aus dem aktuellen Jahr. Das Paar wird damit mindestens so gestellt, als ob beide Spieler ein Jahr ausgesetzt hätten. (Ein Spieler der 1. Bundesliga darf nicht für ein Jahr in einer Regionalliga spielen, wenn er im Folgejahr mit dem Vorjahres-Partner wieder in der 1. Bundesliga spielen will.)
 3. Tritt man hingegen mit einem anderen Partner im Folgejahr an, gilt die tatsächlich erspielte QZ des aktuellen Jahres.

§ 57: Ausschreibung und Meldeverfahren

- (A) Der DBV veröffentlicht die detaillierte Ausschreibung der 1. bis 3. Bundesliga (mit Informationen über den gemeinsamen Zeitplan und Spielort, welche Bundesligen mit Screens gespielt werden, sowie welche Bundesligen ggf. an 2 Wochenenden spielen) bis spätestens zum 31. Mai eines Jahres auf der Homepage des DBV und weist spätestens im Juni-Heft des Bridge Magazins auf die Veranstaltung hin.
- (B) Der DBV veröffentlicht die detaillierte Ausschreibung der Regionalligen (mit Informationen über Zeitplan und Spielort etc.) spätestens am 30. Juni.
- (C) Alle Paare, die an einer der 3 Bundesligen teilnehmen möchten (also auch die unveränderten direkt qualifizierten Paare), müssen sich entsprechend anmelden. Kein Spieler darf für mehr als eine Paar-Liga gemeldet sein. Bei der Anmeldung erforderlich sind für beide Spieler Name, Vorname und DBV Mitgliedsnummer. Mit der Anmeldung bestätigen die Spieler, dass die Teilnahmebedingungen gemäß § 2 Nr.4 erfüllt sind.
- (D) Meldeschluss für die 3 Bundesligen ist der 31. August. Spätestens am 15. September wird die Einteilungsliste der 3 Bundesligen auf der Homepage des DBV

veröffentlicht. Die nicht zugelassenen Paare haben danach die Möglichkeit, für eine der Regionalligen zu melden.

- (E) Der Meldeschluss für die Regionalligen Nord und Süd ist der 30. September.

§ 58: Ausfall von Paaren nach Meldeschluss in der Bundesliga

- (A) Zieht ein Paar nach Meldeschluss seine Meldung zurück, rücken alle anderen Paare in der Einteilungsliste der Bundesliga automatisch einen Platz nach oben; siehe auch Abs. E folgend.
- (B) Fällt nur ein Spieler eines Paares nach Meldeschluss aus, kann der verbleibende Spieler mit einem neuen Partner melden. Dieses neue Paar wird gemäß der niedrigeren QZ des ursprünglichen bzw. neuen Paares in die Einteilungsliste aufgenommen. So kann das neue Paar in der Einteilungsliste zwar nach unten, keinesfalls aber nach oben rücken.
- (C) Trennt sich ein Paar nach Meldeschluss, so hat nur ein Spieler dieses Paares die Möglichkeit, sich einen neuen Partner zu suchen und gemäß Abs. B eingeteilt zu werden. Hier sollten sich grundsätzlich die beiden Spieler untereinander einigen. Können sich die Spieler jedoch nicht einigen, gilt die zuerst beim DBV eingegangene neue Meldung (mit Bezug auf die zurückgezogene Anmeldung). Bei taggleich eingehenden Neuanmeldungen hat das Paar mit der höheren QZ den Vorrang.
- (D) Neumeldungen gemäß der Abs. B und C müssen bei der Abmeldung avisiert werden. Die Neumeldung kann dann innerhalb von 5 Tagen erfolgen; bei Abmeldungen ab dem Montag vor dem Turnierbeginn nur noch gleichartig mit der Abmeldung.
- (E) Ein frei gewordener Platz in der 3. Bundesliga wird an das Paar mit der höchsten QZ der Nachrückerliste vergeben,
1. welches seinen Willen zum Spiel in der 3. Bundesliga zu diesem Zeitpunkt angezeigt hat; und
 2. dessen Ausfall aus einer Regionalliga deren Movement nicht wesentlich beeinträchtigen würde.

VIII. Schlussbestimmungen

§ 59: Ergänzende Ausführungsbestimmungen

Das Präsidium des DBV kann mit Zustimmung des Beirats des DBV gesonderte, ergänzende Ausführungsbestimmungen zu folgenden Themen erlassen:

- (A) Validierungs-Ordnung
- (B) Ergänzung der Sofortauskünfte und Alertregeln
- (C) Ausfüllhilfe für Konventionskarten
- (D) Turnierordnung mit ggf. abweichenden Bestimmungen für Online Bridge

§ 60: Gültigkeit

- (A) Die vorliegende Fassung dieser TO ist in der gemeinsamen Sitzung von Präsidium und Beirat des DBV am 16. November 2024 in Köln beschlossen worden. Sie tritt am 1. Januar 2025 in Kraft und ersetzt die Zweite Ausgabe der TO 2022 sowie alle nachfolgenden Veröffentlichungen zur Änderung und Ergänzung dieser, einschließlich der in den Anhängen zur vorliegenden TO geregelten Sachverhalte.
- (B) Änderungen sind in der offiziellen Verbandszeitschrift des DBV anzukündigen und rechtzeitig vor dem Inkrafttreten auf der Webseite des DBV zu veröffentlichen.

<p style="text-align: center;">Anhang A Richtlinie für Turniere im Bereich des DBV “Keine Toleranz für schlechtes Benehmen”</p>
--

Der DBV gibt Spielern, Turnierleitern und Turnierveranstaltern folgende Richtlinie für das Verhalten bei einem Bridgeturnier im Sinne dieser TO an die Hand:

§ 1: Keine Toleranz für schlechtes Benehmen

Spieler wie auch Turnierleiter sollen sich immer höflich gegenüber allen Anwesenden verhalten und jede Handlung unterlassen, die andere verärgern, belästigen oder deren Freude am Spiel beeinträchtigen könnte. Alle Teilnehmer werden nachdrücklich gebeten, unverzüglich die Turnierleitung zu rufen, wenn sie der Meinung sind, dass sich ein Spieler nicht entsprechend benimmt.

Die Turnierleiter werden aufgefordert, schlechtes Benehmen nicht zu tolerieren. Sie sind angewiesen, auch von sich aus einzugreifen.

§ 2: Der DBV erwartet von allen Beteiligten

- Grüßen Sie Ihre Gegner, bevor das Spiel beginnt;
- Seien Sie ein guter Gastgeber bzw. ein guter Gast an jedem Tisch;
- Akzeptieren Sie die Entscheidung des Turnierleiters bzw. des TSG;
- Unterlassen Sie größere Diskussionen mit dem Turnierleiter bzw. dem TSG;
- Loben Sie Ihren Partner nicht, wenn Ihr gutes Ergebnis auf einem Fehler der Gegner beruht, denn diese könnten sich dadurch verhöhnt vorkommen;
- Sprechen Sie gelegentlich Ihren Gegnern eine Anerkennung aus, wenn diese gut gereizt oder gespielt haben;
- Erteilen Sie vollständige Auskünfte, wenn Sie zur Reizung oder zur Markierung befragt werden.

§ 3: Der DBV akzeptiert von keinem der Beteiligten an einem Turnier

- Unerwünschte Kritik oder herabsetzende Bemerkungen am Spiel oder der Reizung der Gegner;
- Schadenfrohe oder gar hämische Bemerkungen nach einem guten Ergebnis;
- Zu laute Kritik, Unhöflichkeiten, Unterstellungen, ordinäre Ausdrucksweisen oder sogar Drohungen gegenüber Partner, Gegnern, anderen Turnierteilnehmern, Zuschauern oder Turnierleitern;
- Das Ärgern der Gegner durch unnötige oder wiederholte Fragen;
- Das Diskutieren über Boards, wenn Spieler an anderen Tischen dadurch einen Informationsvorsprung erlangen könnten.

§ 4: Der DBV fordert von den Turnierleitern, Verstöße unnachtsichtig zu ahnden

(A) Leichte Verstöße

Unfreundliches Verhalten insbesondere gegenüber Partner und Gegnern, aber auch gegenüber dem Turnierleiter und anderen Anwesenden sind mit einer Verwarnung oder einem Punktabzug bis hin zu 0,5x Standard-Strafmaß (siehe § 22D TO) zu ahnden.

Beispiele:

Das Erteilen unvollständiger / unverständlicher Auskünfte;

„Wie stark ist der SA?“ Antwort: „Schwach“;

Das absichtliche Ärgern des Gegners durch unnötige oder wiederholte Fragen;

Zum Partner: „Den Kontrakt hätte sogar meine Großmutter erfüllt“;

Zum Gegner: „Hätten Sie mehr nachgedacht, dann hätten Sie den Kontrakt leicht erfüllt“;

Zum Turnierleiter: „Diese Entscheidung hat doch mit Bridge nicht das Geringste zu tun“.

(B) Gravierende Verstöße

Geringfügig unsportliches Verhalten oder wiederholte leichte Verstöße sind mit einem Punktabzug von 0,5x Standard-Strafmaß bis hin zu einem Punktabzug von 5x Standard-Strafmaß zu ahnden.

Beispiele:

Zum Partner: „Du bist krank im Kopf“ oder „Du bist der größte Dummkopf im ganzen Turnier“;

Zum Gegner: „Sie sollten besser zu Hause bleiben und ‘Mensch ärgere Dich nicht’ spielen“;

Zum Turnierleiter: „Diese Entscheidung ist doch völlig schwachsinnig, lernen Sie doch erst einmal Bridge spielen“;

Laut am Tisch: „6 SA können doch über ♠-Doppelschnitt erfüllt werden“ (hierdurch könnten andere Spieler einen Vorteil erlangen).

(C) Sehr schwere Verstöße

Grob unsportliches Verhalten oder wiederholte gravierende Verstöße sind mit einem Abzug von 2x Standard-Strafmaß bis zu 8x Standard-Strafmaß, der Suspendierung vom laufenden Durchgang oder sogar mit der Disqualifikation vom Turnier zu ahnden. Für die Disqualifikation ist § 91B TBR maßgebend. Wiederholte gravierende oder schwerere Verstöße sollen in der Regel mindestens eine Suspendierung vom laufenden Durchgang nach sich ziehen.

Beispiele:

Zum Partner: „Du bist ja völlig geistesgestört“;

Zum Gegner: „So ein schwachsinniges Abspiel habe ich noch nie gesehen“;

Zum Turnierleiter: „Wenn Sie diese Entscheidung nicht zurücknehmen, dann muss ich mir für das nächste Jahr einen anderen Turnierleiter suchen“;

Zu anderen Teilnehmern: „In Board 1 gehen 6 SA nur, wenn sie von Nord gespielt werden“;

Absichtliche Regelverstöße, z. B. das wissentliche Spielen von der falschen Seite, um den Gegner zu verwirren;

Absichtliches Verfälschen der Turnierergebnisse, z. B. durch das bewusste Ansagen von absurden Endkontrakten.

(D) Verstöße außerhalb der Spielzeiten

Die Spielzeit i. S. dieses Anhangs beginnt 30 Minuten vor Durchgangsbeginn und endet mit Ablauf der Protestfrist. Verstöße außerhalb der Spielzeiten haben keine Auswirkung auf das Turnierergebnis, sollen jedoch dem Disziplinaranwalt zur Kenntnis gebracht werden.

Anhang B Zulässige Systeme und Konventionen (ZSuK)

§ 1: Allgemeines

- (A) Begriffsbestimmungen
- a. Eine Konvention in diesem Anhang bezeichnet eine Partnerschaftsvereinbarung für eine bestimmte Ansage in einer bestimmten Situation. Konventionen gibt es sowohl in der Reizung als auch im Gegenspiel. Konventionen in der Reizung sind nicht notwendigerweise immer künstliche Ansagen.
 - b. Ein System stellt die Gesamtheit der Konventionen einer Partnerschaft dar. Dazu gehören auch – und speziell – alle Eröffnungsgebote und deren Zusammenspiel.
 - c. Eine ausgeglichene Verteilung beschreibt eine Hand mit einer 4-3-3-3 oder 4-4-3-2 oder 5-3-3-2 Verteilung.
Eine annähernd ausgeglichene Verteilung beschreibt eine Hand mit einer 5-4-2-2 oder 6-3-2-2 oder 4-4-4-1 oder 5-4-3-1 Verteilung, wobei ein Single entweder A, K oder D sein muss.
- (B) Im Bereich des DBV sind ausschließlich solche Systeme und Konventionen zugelassen, die dem Gegner vollständig offengelegt werden und von beiden Spielern eines Paares verwendet werden.
- (C) Zusätzlich zu den nachfolgenden Beschränkungen für Systeme und Konventionen dürfen die Gegenspieler keine Markierungsmethoden verwenden, bei denen die Information für den Alleinspieler verborgen bleibt, weil sie von einer Schlüsselinformation abhängt, die nur den Gegenspielern zur Verfügung steht, d. h. kodierte Markierungen (encrypted signals) sind verboten.
- (D) Alle Turniere im Bereich des DBV werden gemäß den nachfolgenden §§ 2 bis 4 in Systemkategorien eingeteilt, die sich hinsichtlich der erlaubten Systeme und Konventionen unterscheiden.

§ 2: Systemkategorie A

Alle Systeme und Konventionen sind erlaubt. Bei der Verwendung Hochkünstlicher Systeme kann der Turnierveranstalter Auflagen in folgenden Bereichen festlegen:

1. Einreichung Hochkünstlicher Systeme;
2. Gegenmaßnahmen gegen Hochkünstliche Systeme;
3. Sitzrechte.

§ 3: Systemkategorie B

- (A) Hochkünstliche Systeme gemäß Abs. B sind verboten, alle anderen Systeme und Konventionen sind erlaubt.
- (B) Ein System wird als Hochkünstliches System bezeichnet, wenn es **systemgemäß** mindestens eine der folgenden Eigenschaften aufweist:
1. Ein Pass in der Eröffnungsposition zeigt zumindest die Werte, die allgemein für eine Eröffnung auf 1er Stufe angesehen werden, auch wenn es alternative schwächere Varianten gibt;
 2. Eine Farberöffnung auf der 1er Stufe kann schwächer als Pass sein;
 3. Eine Eröffnung auf der 1er Stufe kann in 1. und 2. Hand mit weniger als 8 Figurenpunkten gemacht werden;
 4. Eine Farberöffnung auf 1er Stufe zeigt eine Länge (3 oder mehr Karten) oder eine Kürze (2 oder weniger Karten) in einer bestimmten Farbe (z. B. *die 1 Pik Eröffnung zeigt 0–2 Pik-Karten oder mindestens 5er Pik*);
 5. Eine Farberöffnung auf 1er Stufe zeigt eine Länge (3 oder mehr Karten) in einer Farbe oder eine Länge (3 oder mehr Karten) in einer anderen Farbe (z. B. *die 1 Karo Eröffnung zeigt entweder 5er Coeur oder 5er Pik*).

Ausgenommen hiervon und damit erlaubt sind Eröffnungen von 1 Treff oder 1 Karo in einem starken Treff- oder in einem starken Karo-System, in dem die starke Eröffnung mindestens 13 Figurenpunkte verspricht.

§ 4: Systemkategorie C

- (A) 1. Hochkünstliche Systeme gemäß § 3B und Brown-Sticker Konventionen gemäß Abs. B sind verboten.
2. Es ist nicht erlaubt, die Bedeutung der Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Gefahrenlage oder Position (1. bis 4. Hand) zu variieren (ausgenommen die Stärke von Farberöffnungen und die Punktspanne von SA-Eröffnungen).
3. Farberöffnungen auf 1er Stufe in 1. und 2. Hand müssen systemgemäß immer der 18er Regel (die Anzahl der Figurenpunkte und die Anzahl der Karten in den beiden längsten Farben ergibt zusammen mindestens 18) genügen.
- (B) Folgende Konventionen gelten als Brown-Sticker:
1. Eine Eröffnung von 2 Treff bis 3 Pik, wenn sie mindestens eine Bedeutung enthält, die weniger als 10 Figurenpunkte enthalten kann, und wenn für die Eröffnung nicht für alle Varianten zumindest eine 4er Länge in einer bestimmten Farbe definiert ist.

Ausnahmen:

- a. Eine Eröffnung, die mindestens eine 4er Länge in einer bekannten Farbe zeigt, wenn sie weniger als 10 Figurenpunkte verspricht. Wenn die Eröffnung nicht diese 4er Länge zeigt, so muss sie mindestens 13 Figurenpunkte beinhalten.
 - b. Eine Eröffnung mit 2 Treff oder 2 Karo, die ein WeakTwo in einer der beiden Oberfarben zeigt und ggf. noch Hände beinhaltet, die mindestens 16 Figurenpunkte (oder eine äquivalente Stärke) enthalten müssen.
2. Jede direkte Zwischenreizung (d. h. in 2. Hand oder in 4. Hand, sofern 2. und 3. Hand gepasst haben) nach einer natürlichen Eröffnung von 1 in Farbe, falls sie keine bestimmte 4er Farbe verspricht.

Ausnahmen:

- a. Natürliche SA-Zwischenreizungen;
- b. Jedes Cuebid, das eine Hand mit mindestens 13 Figurenpunkten zeigt;
- c. Ein Sprung-Cuebid in der Gegnerfarbe, das den Partner auffordert, mit Stopper in dieser Farbe 3 SA zu reizen.

Zur Vermeidung von Missverständnissen sei definiert, dass eine 1 Treff Eröffnung, die mit einem Double oder Single Treff gemacht werden kann und die nicht-forcierend (also passbar) ist, als „natürliche Eröffnung“ und nicht als „künstliche Eröffnung“ gelten soll.

3. Jeder Zweifärber auf der 2er oder 3er Stufe, der weniger als 10 Figurenpunkte beinhalten kann, und bei dem systemgemäß eine der beiden Farben eine 3er oder kürzere Länge sein kann.
 4. Bluffs, die vom System geschützt sind oder die abgegeben werden müssen.
- (C) Bei Turnieren gemäß § 2 Nr.1, 2 und 5 TO kann der Turnierveranstalter beliebige weitere Einschränkungen beschließen. Diese sind den Teilnehmern in geeigneter Form vor Turnierbeginn bekanntzugeben.

§ 5: Systemkategorien und Systembeschränkungen

- (A) Für Teamturniere gemäß § 2 Nr.4 TO sowie für die unterhalb der 1. Bundesliga angeordneten weiteren Bundesligen gilt Systemkategorie B; für alle anderen Turniere gemäß § 2 TO gilt Systemkategorie C. Der Turnierveranstalter kann mit der Ausschreibung eine hiervon abweichende Systemkategorie festlegen.
- (B) Bei Individualturnieren kann der Turnierveranstalter gesonderte Systembeschränkungen vorgeben. Insbesondere kann das Spielen eines vom Turnierveranstalter zu bestimmenden einheitlichen Systems oder Systembeschränkungen auf bestimmte Systeme vorgeschrieben werden.

§ 6: Hinweise für Turnierleiter

Bei der Verwendung unzulässiger Systeme oder verbotener Konventionen und Vereinbarungen werden dem Turnierleiter neben den in den §§ 32 und 42 TO i. V. mit den in den TBR genannten Möglichkeiten die nachfolgenden Richtlinien an die Hand gegeben:

1. Verwendet ein Paar unzulässigerweise ein Hochkünstliches System, so soll der Turnierleiter das Paar anweisen, ab sofort ein zulässiges System zu spielen.
2. Verwendet ein Paar unzulässigerweise ein System, bei dem Eröffnungsansagen in Abhängigkeit von Position oder Gefahrenlage unterschiedliche Bedeutungen haben, so soll der Turnierleiter anordnen, dass sich dieses Paar ab sofort auf eine zulässige Variante einigt.
3. Verwendet ein Paar unzulässigerweise eine Brown-Sticker Konvention, so soll der Turnierleiter die Verwendung dieser Konvention ab sofort verbieten.
4. Verwendet ein Paar unzulässigerweise eine Vereinbarung, die der Turnierveranstalter gem. § 4C ordnungsgemäß verboten hatte, so soll der Turnierleiter erneut auf dieses Verbot hinweisen.
5. Verwendet ein Paar unzulässigerweise eine ungewöhnliche Partnerschaftvereinbarung, die der Turnierveranstalter oder der Turnierleiter gem. § 11 Nr.9(i) TO ordnungsgemäß verboten hatte, so soll der Turnierleiter erneut auf dieses Verbot hinweisen.

Darüber hinaus soll der Turnierleiter für das betreffende Board sowie für alle vorangegangenen Boards des aktuellen Durchgangs, in denen das unzulässige System / die unzulässige oder verbotene Vereinbarung angewendet wurde, automatisch einen künstlichen berichtigten Score für beide Seiten zuweisen, es sei denn, die unschuldige Seite hat ohnehin einen besseren Score erzielt. (§ 11 Nr.3 TO findet für derartige Boards keine Anwendung.)

Anhang C

Muster der zulässigen Konventionskarten

Minikonventionskarte – © DBV e.V.	
Name: _____	Name: _____
Grundsystem: _____	
Mindestlänge: 1 ♠: <input type="checkbox"/> 1 ♦: <input type="checkbox"/> 1 ♥: <input type="checkbox"/> 1 ♣: <input type="checkbox"/>	
1 ♠:	_____
Antwort:	_____
1 ♦:	_____
Antwort:	_____
1 ♥:	_____
Antwort:	_____
1 ♣:	_____
Antwort:	_____
1 SA	in Nichtoffen: _____ in Gefahr: _____
	kleines Single möglich: _____ Single Topfigur möglich: _____
	5-er Oberfarben enthalten: _____ regelmäßig: _____ selten: _____
Antwort:	_____
2er-Eröffnungen: _____	
2 ♠:	_____
Antwort:	_____
2 ♦:	_____
Antwort:	_____
2 ♥:	_____
Antwort:	_____
2 ♣:	_____
Antwort:	_____
2 SA	_____
Antwort:	_____
Besonderheiten bei Eröffnungen auf höherer Stufe: _____	
Sonstige Konventionen: _____	

Gegenreizung gegen natürliche Farberöffnung:			
Informationskontra:	ab <input type="checkbox"/>	verspricht:	Oberfarben: <input type="checkbox"/>
			Werte: <input type="checkbox"/>
Farbgegenreizung auf 1er Stufe mit	<input type="checkbox"/>	bis <input type="checkbox"/>	Pkt. <input type="checkbox"/>
Farbgegenreizung auf 2-er Stufe mit	<input type="checkbox"/>	bis <input type="checkbox"/>	Pkt. <input type="checkbox"/>
Stil der Gegenreizung: _____			
Weiterreizung: _____			
1 SA Gegenreizung: Punktspanne in	2. Hand: <input type="checkbox"/>	4. Hand: <input type="checkbox"/>	
Sprunggegenreizung: _____			
Gegenreizung gegen 1 SA Eröffnung: _____			
Andere Gegenreizungen: (z.B. gegen starke ♣ oder Sperransagen) _____			
Ausspiele gegen Farbkontrakte: (Änderungen ankreuzen bzw. ergänzen)			
<input type="checkbox"/>	Höchste der Sequenz: AK53, KDB7, DB984, 10986	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der Sequenz: AK06, KD106, DB986	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Höchste der inneren Sequenz: KB109, D1097	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Zweithöchste der inneren Sequenz: KB107, D10963	<input type="checkbox"/>	
3, 5:	4. höchste: <input type="checkbox"/>	2, 4:	<input type="checkbox"/>
			Sonstiges: <input type="checkbox"/>
Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten: _____			
Markierung gegen Farbkontrakte:			
Positive Karte	Hoch: <input type="checkbox"/>	Niedrig <input type="checkbox"/>	Sonstiges: <input type="checkbox"/>
Gerade Länge	Hoch: <input type="checkbox"/>	Niedrig <input type="checkbox"/>	Sonstiges: <input type="checkbox"/>
Abwürfe:	_____		
Besonderheiten und Abweichungen bei SA-Kontrakten: _____			

Anhang E
Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren

Übersicht Sofortauskunft oder Alertieren			
Eröffnungen			
Gebot	Bedeutung	Sofortauskunft	Alert
1♣/♦	nonforcing, mind. 1 Karte	„X“ (Mindestanzahl der Karten)	
	künstlich, stark, forcing etc.		√
1SA	(annähernd) ausgeglichen	„X bis Y“ (Punktspanne) und ggf. Besonderheiten bei der Verteilung	
	nicht (annähernd) ausgeglichen		√
2♣/♦	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	nur starke Bedeutungen	„stärkste Eröffnung“ / „beliebiges Semiforcing“	
	sonstiges		√
2♥/♠	natürlich	„schwach“ / „Eröffnungsstärke“ / „stark“	
	sonstiges		√
Antworten auf 1SA <u>Eröffnung</u>			
1SA – (p) – 2♣	Stayman (verspricht 4er OF)	„Stayman ab x Punkte“	
	sonstiges		√
1SA – (p) – 2♦/♥/♠	zeigt genau 1 Farbe	„xxx“ (die gezeigte Farbe)	
	sonstiges		√

Anhang F

Kontinuierliche SP Tabellen der WBF

IMP-Diff. Anzahl der gespielten Boards →

↓	4	5	6	7	8	9	10	12	16	20	32
0	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00	10,00
1	10,61	10,55	10,50	10,47	10,44	10,41	10,39	10,36	10,31	10,28	10,22
2	11,20	11,08	10,99	10,92	10,86	10,81	10,77	10,71	10,61	10,55	10,44
3	11,76	11,59	11,46	11,35	11,27	11,20	11,14	11,05	10,91	10,82	10,65
4	12,29	12,07	11,90	11,77	11,67	11,58	11,50	11,38	11,20	11,08	10,86
5	12,80	12,53	12,33	12,18	12,05	11,94	11,85	11,70	11,48	11,34	11,07
6	13,28	12,98	12,75	12,57	12,42	12,29	12,18	12,01	11,76	11,59	11,27
7	13,74	13,41	13,15	12,94	12,77	12,63	12,51	12,31	12,03	11,83	11,47
8	14,18	13,81	13,53	13,31	13,12	12,96	12,83	12,61	12,29	12,07	11,67
9	14,60	14,20	13,90	13,65	13,45	13,28	13,14	12,90	12,55	12,30	11,86
10	15,00	14,58	14,25	13,99	13,78	13,59	13,43	13,18	12,80	12,53	12,05
11	15,38	14,94	14,59	14,32	14,09	13,89	13,72	13,45	13,04	12,76	12,24
12	15,74	15,28	14,92	14,63	14,39	14,18	14,00	13,71	13,28	12,98	12,42
13	16,09	15,61	15,24	14,93	14,68	14,46	14,28	13,97	13,52	13,20	12,60
14	16,42	15,92	15,54	15,22	14,96	14,74	14,54	14,22	13,75	13,41	12,78
15	16,73	16,23	15,83	15,50	15,23	15,00	14,80	14,46	13,97	13,61	12,95
16	17,03	16,52	16,11	15,78	15,50	15,26	15,05	14,70	14,18	13,81	13,12
17	17,31	16,79	16,38	16,04	15,75	15,50	15,29	14,93	14,39	14,01	13,29
18	17,59	17,06	16,64	16,29	16,00	15,74	15,52	15,15	14,60	14,20	13,46
19	17,84	17,31	16,89	16,53	16,23	15,97	15,75	15,37	14,80	14,39	13,62
20	18,09	17,56	17,12	16,77	16,46	16,20	15,97	15,58	15,00	14,58	13,78
21	18,33	17,79	17,35	16,99	16,68	16,42	16,18	15,79	15,19	14,76	13,94
22	18,55	18,01	17,58	17,21	16,90	16,63	16,39	15,99	15,38	14,94	14,09
23	18,76	18,23	17,79	17,42	17,11	16,83	16,59	16,18	15,56	15,11	14,24
24	18,97	18,43	17,99	17,62	17,31	17,03	16,78	16,37	15,74	15,28	14,39
25	19,16	18,63	18,19	17,82	17,50	17,22	16,97	16,55	15,92	15,45	14,54
26	19,34	18,82	18,38	18,01	17,69	17,41	17,16	16,73	16,09	15,61	14,68
27	19,52	19,00	18,56	18,19	17,87	17,59	17,34	16,91	16,26	15,77	14,82
28	19,69	19,17	18,73	18,36	18,04	17,76	17,51	17,08	16,42	15,93	14,96
29	19,85	19,33	18,90	18,53	18,21	17,93	17,68	17,24	16,58	16,08	15,10
30	20,00	19,49	19,06	18,69	18,37	18,09	17,84	17,40	16,73	16,23	15,24
31		19,64	19,22	18,85	18,53	18,25	18,00	17,56	16,88	16,38	15,37
32		19,79	19,37	19,00	18,68	18,40	18,15	17,71	17,03	16,52	15,50
33		19,93	19,51	19,15	18,83	18,55	18,30	17,86	17,17	16,66	15,63
34		20,00	19,65	19,29	18,97	18,69	18,44	18,00	17,31	16,80	15,76
35			19,78	19,43	19,11	18,83	18,58	18,14	17,45	16,93	15,88
36			19,91	19,56	19,24	18,97	18,71	18,28	17,59	17,06	16,00
37			20,00	19,68	19,37	19,10	18,84	18,41	17,72	17,19	16,12
38				19,80	19,50	19,22	18,97	18,54	17,85	17,32	16,24
39				19,92	19,62	19,34	19,10	18,66	17,97	17,44	16,35
40				20,00	19,74	19,46	19,22	18,78	18,09	17,56	16,46

	4	5	6	7	8	9	10	12	16	20	32
41					19,85	19,58	19,33	18,90	18,21	17,68	16,57
42					19,95	19,69	19,44	19,02	18,33	17,79	16,68
43					20,00	19,80	19,55	19,13	18,44	17,90	16,79
44						19,90	19,66	19,24	18,55	18,01	16,90
45						20,00	19,76	19,34	18,66	18,12	17,01
46							19,86	19,44	18,77	18,23	17,11
47							19,96	19,54	18,87	18,33	17,21
48							20,00	19,64	18,97	18,43	17,31
49								19,74	19,07	18,53	17,41
50								19,83	19,16	18,63	17,51
51								19,92	19,25	18,73	17,60
52								20,00	19,34	18,82	17,69
53									19,43	18,91	17,78
54									19,52	19,00	17,87
55									19,61	19,09	17,96
56									19,69	19,17	18,05
57									19,77	19,25	18,13
58									19,85	19,33	18,21
59									19,93	19,41	18,29
60									20,00	19,49	18,37
61										19,57	18,45
62										19,65	18,53
63										19,72	18,61
64										19,79	18,69
65										19,86	18,76
66										19,93	18,83
67										19,99	18,90
68										20,00	18,97
69											19,04
70											19,11
71											19,18
72											19,25
73											19,32
74											19,38
75											19,44
76											19,50
77											19,56
78											19,62
79											19,68
80											19,74
81											19,80
82											19,85
83											19,90
84											19,95
85											20,00

Pause: 12 SP

Anhang G
(Künstliche) Ansagen, die der Turnierleiter
einer Partnerschaft nicht verbieten darf

Der Anhang G hat keinerlei Einfluss auf die Regelungen zum Alertieren in § 15.

(A) Gemäß der Begriffsbestimmung der TBR gilt eine **Künstliche Ansage** (Artificial call) als:

1. Ein Gebot, Kontra oder Rekontra, das andere (oder zusätzliche) Informationen (außer solchen, die Spieler generell für selbstverständlich halten) übermittelt als die Bereitschaft, in der genannten oder letztgenannten Denomination zu spielen.
2. Ein Pass, das mehr als eine bestimmte Stärke verspricht.
3. Ein Pass, das in einer anderen Farbe als der letztgenannten Werte verspricht oder verneint

(B) Nachfolgende Ansagen treffen auf obigen Abs. A1 zu und werden von Spielern generell für selbstverständlich gehalten. Diese Aufzählung ist nicht abschließend, sondern soll als Hilfestellung dienen.

- Einfache Assfragen mit 4 Treff (Gerber) oder 4 SA (Blackwood, einschließlich Frage nach 5 Schlüsselkarten) und die Antworten darauf, sowie nachfolgende weitere Fragegebote (z. B. *rollierende Königsfrage, Frage nach Trumpfdame etc.*), vgl. hierzu auch Abs. C.
- Stayman (alle Varianten) und die Antworten darauf
- Transfergebote nach 1 SA- bzw. 2 SA-Eröffnung
- Gebote, die eine Erstrundenkontrolle (Cuebids) zeigen, vgl. hierzu auch Abs. C
- Sprunggebote, die einen Fit und Kürze in der gereizten Farbe und zumindest ein gewisses Schlemminteresse zeigen (Splinterbids)
- Versuchsgebote (trial bids)
- 4. Farbe forcing
- Reine Relaysgebote nach starken 2 in UF-Eröffnungen des Partners (z. B. *2 Karo nach 2 Treff = beliebiges Semiforcing und 2 Coeur nach 2 Karo = beliebiges Partieforcing*)
- 3 SA Gambling (mit oder ohne Nebenwerte)
- Informationskontra

(C) Darüber hinaus sollen folgende Ansagen ebenfalls nicht wie eine ungewöhnliche Partnerschaftsvereinbarung behandelt werden:

- Weitere, nicht unter Abs. B genannte, Assfragen wie z. B. *Minorwood oder Exclusion Keycard Blackwood* und die Antworten darauf, sowie nachfolgende weitere Fragegebote (z. B. *rollierende Königsfragen, Frage nach Trumpfdame etc.*)

- Weitere, nicht unter Abs. B genannte, Cuebids (einschließlich gemischter und advance Cuebids)
- Sprunggebote nach einer 1 in OF-Eröffnung, die einen Fit und einladende Stärke zeigen (z. B. *Bergen Raises*)
- 2 SA als partiefördernde Fitbestätigung nach 1 in OF-Eröffnung
- 2 SA als Puppentgebot nach einer gegnerischen Zwischenreizung auf die 1 SA-Eröffnung des Partners (Lebensohl, alle Varianten); auch nach Partners Informationskontra auf gegnerische Eröffnungen auf 2er Stufe
- 2 SA als Fragegebot nach schwachen Farberöffnungen des Partners auf 2er Stufe (auch bei Zweifärbler-Eröffnungen)
- Alle Gegenreizungen von Kontra, 2 Treff oder 2 Karo auf ein gegnerische 1 SA-Eröffnung sowie deren ggf. künstliche Folgereizungen
- Alle künstlichen Gegenmaßnahmen gegen starke, forcierende Eröffnungen auf 1er oder 2er Stufe (z. B. *CRASH* nach starker gegnerischer *Precision 1 Treff-Eröffnung*, usw.)
- Transfergebote, die keine zusätzliche Bedeutung als die gemeinte Denomination zeigen
- Neue Unterfarbe als reines forcierendes Gebot

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Notizen

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere alle Reproduktionsrechte
einschließlich auszugsweiser Wiederabdruck

Copyright © 2023 Deutscher Bridge-Verband e.V.
DBV-Geschäftsstelle, Augustinusstr. 11 c, 50226 Frechen-Königsdorf
Tel: 02234-60009-0, Fax -20, Email: info@bridge-verband.de
<http://www.bridge-verband.de>